



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS GEOGRÁFICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

MATHEUS SEVERO RAMOS

**O CONCRETO E O DIGITAL REUNIDOS EM UM LUGAR: Encontros dos jogadores
de Pokémon GO no Bairro do Recife**

Recife

2021

MATHEUS SEVERO RAMOS

**O CONCRETO E O DIGITAL REUNIDOS EM UM LUGAR: Encontros dos jogadores
de Pokémon GO no Bairro do Recife**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Geografia. Área de concentração: Regionalização e Análise Regional.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Dutra Gomes

Recife

2021

Catálogo na fonte
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva, CRB4-1291

R175c Ramos, Matheus Severo.
O concreto e o digital reunidos em um lugar : encontros dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife / Matheus Severo Ramos. – 2021.
107 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Dutra Gomes.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, CFCH.
Programa de Pós-Graduação em Geografia, Recife, 2021.
Inclui referências.

1. Geografia. 2. Espaços públicos. 3. Ciberespaço. 4. Pokémon (Jogo). I. Gomes, Rodrigo Dutra (Orientador). II. Título.

910 CDD (22. ed.)

UFPE (BCFCH2021-076)

MATHEUS SEVERO RAMOS

**O CONCRETO E O DIGITAL REUNIDOS EM UM LUGAR: Encontros dos jogadores
de Pokémon GO no Bairro do Recife**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Geografia.

Aprovada em: 26/02/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Dutra Gomes (Orientador – Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Bertrand Roger Guillaume Cozic (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Benhur Pinós da Costa (Examinador Externo)
Universidade Federal de Santa Maria

Dedico este trabalho a Maria Gabriela, minha companheira. Gabi, a você que apoia e impulsiona meus sonhos desde o momento em que nos conhecemos, a você que me ajudou a concluir a graduação e agora o mestrado, a você que esteve comigo nos momentos difíceis, a você que me apresentou ao Pokémon GO, e que acreditou que era possível realizar esta pesquisa, a você Pequena, eu dedico esta dissertação.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a Universidade Federal de Pernambuco, por ter sido um lugar tão importante para meu crescimento e amadurecimento, por ter sido o lugar no qual vivi tantas experiências inesquecíveis, onde conheci tantas pessoas importantes, e onde pude me tornar primeiramente Bacharel, e agora Mestre em Geografia.

Sobre a Geografia, pode ser curioso, mas queria poder agradecer-la, uma ciência que é mais que o saber científico, é um jeito próprio de perceber o mundo, um saber que se constrói muito além dos muros das universidades. Minha experiência como geógrafo se constrói nos trabalhos de campo, em viagens para eventos, nas idas e vindas da universidade para casa, muitas vezes em ônibus e metrô lotados, a cada vez que saio de casa, ou que estou em casa também, olhando pelas janelas concretas e digitais. À Geografia, eu sou grato por todas as experiências que já me proporcionou e pelas experiências que ainda irei viver.

Ainda falando de Geografia, quero agradecer a todos que compartilham desta afeição a Geografia e que fazem parte do meu desenvolvimento como geógrafo. Inicialmente, agradeço ao meu orientador neste mestrado, o Professor Rodrigo Dutra Gomes, por todo o suporte, as contribuições para a pesquisa, a paciência e compreensão. Por todas as orientações e pela parceria no desenvolvimento deste mestrado, meus mais sinceros agradecimentos Professor Rodrigo.

Também quero agradecer ao Professor Bertrand Cozic, que foi o primeiro no Departamento de Ciências Geográficas (DCG), a quem pude dialogar sobre minhas ideias, foi o primeiro a me permitir ser monitor de disciplinas, e que pôde me orientar no meu trabalho de conclusão de curso.

Ao Professor Caio Maciel, também sou grato por ter me acolhido ao LECgeo, um grupo que me fez tão bem, naquela sala, que para mim, é o lugar que mais guardo memórias boas na UFPE. É um grupo onde pude crescer como Geógrafo, mas antes de tudo, como pessoa. Ao LECgeo serei sempre grato pelas diversas oportunidades que me deu, conhecer lugares, reflexões teóricas fundamentais para minhas pesquisas, mas sobretudo pessoas incríveis. Sou extremamente grato pelo apoio e amizade de todos do grupo, David, Pedro Vilela, João, Priscila, Anne, Pietro, Rogério, Herivelto e todos os demais. A estas pessoas incríveis, minha mais sincera gratidão.

Em seguida, gostaria de agradecer a Comissão Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão da bolsa que contribuiu para o desenvolvimento da pesquisa, por permitir dedicação exclusiva aos estudos e auxiliar na realização das atividades de campo.

Também quero agradecer ao PPGEIO e seus funcionários, que sempre ajudaram na resolução de dúvidas e problemas. Este agradecimento se estende também a todos os funcionários do DCG e da UFPE que puderam contribuir para minha caminhada até aqui.

Gostaria também de agradecer a Joanna, Bruno e Marina. Começando por Joanna, uma amiga na qual compartilho uma amizade que começou no primeiro período da graduação, na qual estivemos juntos em momentos difíceis para ambos, e que além de tudo é um exemplo para mim. Com Joanna compartilho uma amizade que nasceu na Geografia e viverá eternamente, como nosso querido Santa Cruz. Por falar no Santa, também quero agradecer a Bruno Ulysses, um grande Geógrafo e Tricolor que além de toda camaradagem, é uma pessoa incrível, e uma inspiração. Em seguida, quero demonstrar minha gratidão a Marina, uma amiga que é também uma luz na minha vida, que sei que torce de verdade por mim e que me ajudou diversas vezes. Se cheguei até aqui, devo muito a você minha amiga. A Joanna, Bruno e Marina, os últimos anos não foram fáceis para nós, mas assim como estivemos juntos, até aqui apoiando um ao outro, espero que possamos continuar sempre juntos, independente das distâncias físicas.

Tenho grande gratidão a todas as pessoas e amigas que pude criar neste período, amigas de fora da universidade, da universidade, da Graduação e do Mestrado, de maneira que se algum nome não tiver sido peço desculpas, ratificando meus agradecimentos pelo apoio nesta caminhada.

Gostaria também, de demonstrar minha gratidão a Comunidade de jogadores de Pokémon GO do Recife, em especial ao Pokémon GO presenciais Recife. Meu agradecimento se deve pela abertura que o grupo demonstrou, e a disponibilidade para a realização dos diálogos para pesquisa. A este grupo, que demonstra tão bem o seu gostar pelo Pokémon GO, meus sinceros agradecimentos.

Quero agradecer a minha família, primeiramente aos meus pais, Jair e Maria das Graças. Sempre faltarão palavras para agradece-los, mas eu quero expressar o quanto sou grato a todo esforço que tiveram para criar eu e meu irmão, e a todo apoio e incentivo que me deram, mesmo quando fiz escolhas arriscadas na vida. Ao meu Irmão Gabriel, também quero agradecer por todo suporte e amizade. Também agradeço a Lila e Éon, meus queridos amores, uma canina e

um felino, que por mais que não possam compreender minhas palavras, estão presentes, e muitas vezes dão afago e conforto de maneira única. Minha família, em um momento tão difícil que começou em 2020, é muito bom poder terminar este ciclo com vocês, me acompanhando nesta conquista que é nossa.

Por fim, quero demonstrar minha eterna gratidão aos meus avôs, Jair, Joaquim, Úrsula e Neci, que infelizmente não estão mais acompanhando minha caminhada presencialmente, mas sei que em luz e energia positiva, estão sempre comigo, iluminando nossa jornada.

Este mundo, assim como os inúmeros mundos virtuais conectados a ele, de maneira alguma eles são refúgios de faz de conta! Para mim, este mundo é a realidade em que tenho uma vida real, amigos de verdade, encontros e despedidas de verdade e sorrisos e lágrimas de verdade! (SAO, 2019).

RESUMO

Com o surgimento do jogo Pokémon GO, em 2016, novas possibilidades de ter contato com o lúdico surgiram. Se tornou possível pessoas estarem jogando nesta plataforma digital em paralelo a atividades em uma dimensão concreta e material. Além disso, através da proposta do jogo de fazer as pessoas percorrem os espaços das cidades, vivenciando-as, em busca dos chamados *pokémons*, muitos jogadores ganharam a oportunidade de se aproximar ou reaproximar de suas cidades. Somado a isto, com os eventos do jogo conhecidos como Dias Comunitários, encontros entre jogadores nos espaços públicos se tornaram mais recorrentes. No Recife, o Bairro do Recife se tornou um dos principais pontos de encontro destes jogadores, de maneira mensal. A partir deste contexto, surge a questão de se é possível, a partir dos encontros em Dias Comunitários, e as geografcidades desenvolvidas, os jogadores de Pokémon GO tornarem este espaço lugar. Com base nisto, que surgiu o objetivo da pesquisa, de compreender o potencial do Bairro do Recife se tornar lugares para os jogadores de Pokémon GO a partir das geografcidades realizadas nos encontros em dias comunitários. Este objetivo geral provoca os seguintes objetivos específicos: 1) Elucidar de que modos os contextos espaciais concretos e digitais influenciam as experiências dos jogadores durante os dias comunitários no Bairro do Recife; 2) Entender as geografcidades da relação entre espaço concreto e digital pela mediação do Pokémon GO no contexto dos encontros dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife; 3) Demonstrar as lugaridades produzidas pelos jogadores de Pokémon GO nos encontros em dias comunitários. Esta pesquisa foi construída por meio de revisão bibliográfica a respeito de conceitos como geografcidade, ciberespaço e lugar; observações empíricas dos encontros dos jogadores; além de diálogos com estes sujeitos através de entrevistas semiestruturadas com pautas. Com a realização desta pesquisa, se tornou possível compreender como os jogadores de Pokémon GO se relacionam com o Bairro do Recife a partir dos encontros, de maneira que, através da entrega ao lúdico significam os espaços vivenciados durante as estas atividades, os tornando lugares de confraternização.

Palavras-chave: Geografcidade. Sentido de lugar. Lúdico. Ciberespaço.

ABSTRACT

After the release, in 2016, of the Pokémon GO game, new possibilities of contact with the ludic emerged. It became possible for people to play on this digital platform parallel with activities in a concrete and material dimension. Furthermore, based on the game propose of making people walk in the urban spaces and living the cities in a search for *pokémons*, many players won the opportunity to connect or reconnect with your cities. Added to this, with the game events known as community days, players meetings in the public spaces started to be more usual. In Recife, the Recife neighborhood became one of the main points of players meetings, that happen monthly. From this context, the research question is, it's possible, from the community days, and the developed geographcities of the Pokémon GO players turn this space in a place. Based on this, the research objective is to understand the Recife Neighborhood potential to become a place for the Pokémon GO players based on the geographcities accomplished in the meetings of community days. Based on that main objective, three specific objectives were derived: 1) Clarify the ways that the concrete and digital contexts influence the players experiences on the community days in Recife neighborhood; 2) Understand the geographcities that exist in the relationship between the concrete and digital by the Pokémon GO in the player`s meetings context in the Recife neighborhood.; 3) Demonstrate the sense of place produced by the Pokémon GO`s players in the meetings. This research was built through literature review, focused on concepts as geographcity, cyberspace and place; empirical observations of players meetings and dialogues with these subjects through semi-structured interviews with guidelines. With this research, it became possible to understand how the Pokémon GO players relate with the Recife neighborhood based on the meetings, in a way that, through the commitment to the ludic they signify the lived spaces during those activities, making then confraternization places.

Keywords: Geographcity. Sense of place. Ludic. Cyberspace.

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|------------------|--|----|
| Figura 1 | – Imagem de Pokémon Red e Blue | 20 |
| Figura 2 | – Cena da primeira temporada da série animada Pokémon | 21 |
| Figura 3 | – Imagem publicitária do aplicativo Field Trip | 23 |
| Figura 4 | – Representação cartográfica do jogo Ingress | 24 |
| Figura 5 | – Representação cartográfica no jogo Harry Potter: Wizards Units | 25 |
| Figura 6 | – Jogador de Taiwan mundialmente conhecido pela quantidade de celulares que utiliza simultaneamente enquanto joga Pokémon GO | 28 |
| Figura 7 | – Aumento da concentração de Turtwigs, <i>pokémon</i> tema do dia comunitário de setembro de 2019 | 29 |
| Figura 8 | – <i>Poképaradas</i> do bairro do Recife com itens que aumentam a aparição de <i>pokémons</i> | 30 |
| Figura 9 | – <i>Pokémon</i> em versão brilhante ou <i>shiny</i> | 31 |
| Figura 10 | – Jogadores de Pokémon GO reunidos no Bairro do Recife | 32 |
| Figura 11 | – Tela inicial do Pokémon GO | 55 |
| Figura 12 | – (A) Tela de captura de <i>pokémon</i> com a função de realidade aumentada (B) Tela de captura de <i>pokémon</i> sem a função de realidade aumentada | 56 |
| Figura 13 | – <i>Poképarada</i> Poeta Antônio Maria, no Bairro do Recife | 57 |
| Figura 14 | – Ginásio Guardiã da Entrada da Ponte, localizado no Bairro do Recife | 58 |
| Figura 15 | – Tela das missões | 60 |
| Figura 16 | – Disposição dos locais representados no Pokémon GO na área vivenciada pelos jogadores durante os encontros em dias comunitários | 61 |
| Figura 17 | – Região percorrida pelos jogadores de Pokémon GO durante os encontros em dias comunitários | 62 |
| Figura 18 | – <i>Poképarada</i> representando prédio histórico no Bairro do Recife | 63 |
| Figura 19 | – Representação de achados arqueológicos do Bairro do Recife no Pokémon GO | 64 |
| Figura 20 | – <i>Poképarada</i> Armaria do Piche, localizada no Bairro do Recife | 65 |
| Figura 21 | – Jogadores de Pokémon GO protegendo-se da irradiação solar | 67 |
| Figura 22 | – Jogadores de Pokémon GO concentrados no Bairro do Recife | 68 |
| Figura 23 | – Concentração inicial de novembro | 71 |
| Figura 24 | – Doações realizadas pelos jogadores de Pokémon GO | 73 |
| Figura 25 | – Quantidade de alimentos doados em 2019 | 74 |

| | |
|---|----|
| Figura 26 – Produtos com a temática do Pokémon comercializados | 75 |
| Figura 27 – Concentração final de jogadores de Pokémon GO | 76 |
| Figura 28 – Manifestação de Orgulho | 78 |
| Figura 29 – Relação Rotas x Cenários | 80 |
| Figura 30 – Concentração de jogadores para <i>raids</i> | 81 |
| Figura 31 – (A) Aviso de <i>raid</i> em ginásio (B) Aparição de membro da Equipe Go Rocket | 82 |
| Figura 32 – Jogadores em deslocamento na Rua do Bom Jesus..... | 83 |
| Figura 33 – Aglomeração de jogadores em busca de pokémon com poder de combate alto | 84 |
| Figura 34 – Concentração dispersa de <i>raid</i> na Praça do Arsenal | 85 |
| Figura 35 – Jogadores protegendo-se do sol na Rua do Apolo | 87 |
| Figura 36 – Manifestação a respeito dos horários dos dias comunitários | 88 |
| Figura 37 – (A) Rotas com grande presença de jogadores (B) Rotas com pouca presença de jogadores | 89 |
| Figura 38 – Jogadores se especializando influenciados pelo tempo | 90 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|----------|---|
| 3D | Três dimensões |
| abr. | Abril |
| ACP | Associação Comercial de Pernambuco |
| ago. | Agosto |
| BBC | British Broadcasting Corporation |
| CNPq | Comissão Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico |
| coord. | Coordenador |
| COVID-19 | Doença por coronavírus 2019 |
| dez. | Dezembro |
| ed. | Edição |
| EUA | Estados Unidos da América |
| fev. | Fevereiro |
| IPHAN | Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional |
| jan. | Janeiro |
| jul. | Julho |
| mai. | Mai |
| mar. | Março |
| n. | Número |
| nov. | Novembro |
| ONGS | Organizações não-governamentais |
| out. | Outubro |
| p. | Página |
| PE | Pernambuco |

| | |
|------------|--|
| SARS-CoV-2 | Coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2 |
| set. | Setembro |
| TV | Televisão |
| UOL | Universo Online |
| v. | Volume |

SUMÁRIO

| | | |
|------------|--|------------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 16 |
| 1.1 | Considerações iniciais sobre o Pokémon GO | 19 |
| 2 | GEOGRAFICIDADES, CIBERESPAÇO E LUGAR: Reflexões no encontro do concreto com o digital | 33 |
| 2.1 | Compreendendo Geograficidades | 34 |
| 2.2 | Geograficidades, ciberespaço e jogos | 36 |
| 2.3 | Geograficidades no lugar | 41 |
| 2.4 | Componentes da identidade do lugar | 42 |
| 2.5 | Elementos do lugar | 45 |
| 3 | CONTEXTOS CONCRETOS E DIGITAIS NA FORMAÇÃO DO CÍRCULO MÁGICO | 51 |
| 3.1 | Breve contextualização histórica do Bairro do Recife | 51 |
| 3.2 | Formas digitais: os cenários do Pokémon GO | 55 |
| 3.3 | Formas concretas e digitais: os cenários do Pokémon GO no Bairro do Recife | 60 |
| 4 | O CIRCULO MÁGICO EM MOVIMENTO: As geograficidades do lugar | 70 |
| 4.1 | Concentrações iniciais e finais | 70 |
| 4.2 | Alternâncias de deslocamentos e concentrações dispersas | 79 |
| 4.3 | Entres lugares e lugar | 92 |
| 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 97 |
| | REFERÊNCIAS | 103 |

1 INTRODUÇÃO

Em 2016, foi lançado o jogo Pokémon GO para aparelhos eletrônicos, em especial, celulares. O jogo surgiu com a premissa de que os seres fictícios chamados de pokémons, estavam nas cidades, nos entornos das pessoas, e que poderiam ser visualizados através dos aparelhos de cada pessoa. No seu início, o Pokémon GO, causou impacto mundial com diversas notícias repercutido episódios ocasionados pelos adeptos do novo jogo.

Através de sua premissa, o Pokémon GO permitiu que seus adeptos pudessem ir as ruas das cidades e vivenciá-las de novas maneiras, enquanto exercem uma atividade lúdica. Neste sentido, para uma ciência como a geografia, o fenômeno de jogar Pokémon GO enquanto parte da vivência do urbano pode ser algo que mereça análise aprofundada, e que pode ser realizada através da observação de diversos tipos de espacializações dos jogadores. Na cidade do Recife – PE por exemplo, após o surgimento dos eventos chamados “dias comunitários”, que ocorrem mensalmente, jogadores passaram a se encontrar de maneira regular no Bairro do Recife. A partir da regularidade de encontros para jogar Pokémon GO neste local, é possível pensar que os jogadores realizam geograficidades com o Bairro do Recife, entendendo geograficidades como a relação entre pessoas e espaços (DARDEL, 2015). A partir destas considerações, este trabalho questiona se é possível a partir dos encontros em dias comunitários, e as geograficidades desenvolvidas, os jogadores de Pokémon GO tornarem este espaço lugar.

É com base nisto que surgiu esta pesquisa, com o objetivo de compreender o potencial do Bairro do Recife de se tornar lugar para os jogadores de Pokémon GO a partir das geograficidades realizadas nos encontros em dias comunitários. Este objetivo geral provoca os seguintes objetivos específicos: 1) Elucidar de que modos os contextos espaciais concretos e digitais influenciam as experiências dos jogadores durante os dias comunitários no Bairro do Recife; 2) Entender as geograficidades da relação entre espaço concreto e digital pela mediação do Pokémon GO no contexto dos encontros dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife; 3) Demonstrar as lugaridades produzidas pelos jogadores de Pokémon GO nos encontros em dias comunitários.

Deste modo, se pretende entender como este local é vivenciado, utilizado e significado pelos jogadores de Pokémon GO durante suas reuniões para realização dos eventos do jogo chamados de dias comunitários. Para compreender este fenômeno, ao pensar que as geograficidades podem produzir significados associados a outros conceitos (SERPA, 2019), considerando a dimensão lúdica presente na pesquisa, o conceito que se entendeu como o mais

adequado dentre a constelação de conceitos da geografia (HAESBAERT, 2016), é o conceito de lugar. Isto porque este conceito é construído dentro da história da geografia como o mais adequado para um estudo sobre vivências, sendo inclusive entendido geralmente como espaço vivido (SOUZA, 2016).

Contudo, para compreender este fenômeno, se entende ser necessário aprofundar as reflexões sobre o conceito de lugar em associação a outros conceitos, como as geograficidades e ciberespaço. Isto porque, a geograficidade enquanto relação entre espaço e sujeito (DARDEL, 2015), pode ser entendida como uma relação primária da qual, dependendo das circunstâncias na qual ocorre, pode ser interpretada como territorialidades, ou lugaridades (SERPA, 2019). Neste sentido, se torna fundamental refletir se as espacialidades do jogo podem ser lidas como contendo geograficidades.

Ou seja, através das reflexões sobre as simples relações de geograficidades entre jogadores de Pokémon GO e Bairro do Recife, é que se poderá entender posteriormente as relações de lugar. Além da geograficidade, o ciberespaço (LÉVY, 1999), também surge como um conceito necessário para este trabalho, afinal, as geograficidades realizadas entre jogadores de Pokémon GO e o Bairro do Recife, ocorrem sobre forte presença do meio digital. Tornando assim, fundamental realizar discussões que apontem se as geograficidades ocorrem no ciberespaço, sendo o jogo, um exemplo destas manifestações. O Pokémon GO enquanto elemento central para o fenômeno que se pretende estudar, provoca a necessidade de refletir sobre outro aspecto a respeito desta pesquisa, o lúdico. Afinal, jogar Pokémon GO não é apenas uma vivência influenciada pelo ciberespaço e suas possíveis geograficidades, é em si, uma atividade lúdica que envolve imaginação, diversão e interação. Neste sentido, o conceito de círculo mágico, enquanto o espaço onde a atividade lúdica ocorre (HUIZINGA, 2000), também é algo que precisa ser considerado nas reflexões teóricas.

A partir destas reflexões associadas ao conceito de lugar, se buscou alcançar a identidade do lugar vivenciado pelos jogadores de Pokémon GO nos encontros no Bairro do Recife, algo que somente poderia ser realizado através dos componentes da identidade do lugar, que são a forma, as atividades e os significados (RELPH, 1976). Assim, com base neste entendimento, esta dissertação é estruturada em três capítulos. No primeiro, intitulado como *Geograficidades, ciberespaço e lugar: reflexões no encontro do concreto com o digital*, se buscou realizar uma reflexão teórica-metodológica a partir dos conceitos citados acima que pudesse nortear a continuidade do trabalho. No segundo capítulo, *Contextos concretos e digitais na formação do círculo mágico*, o objetivo foi compreender como o Bairro do Recife se tornou um espaço apto,

a ser representado no Pokémon GO, e assim, poder ser lugar dos encontros dos jogadores. Dessa forma, após uma breve contextualização histórica sobre o Bairro, se buscou analisar as representações do mesmo no Pokémon GO. Deste modo, seguindo a ideia dos componentes da identidade de lugar, o segundo capítulo priorizou as formas. No terceiro capítulo, *O círculo mágico em movimento: as geograficidades do lugar*, se realiza uma descrição analítica, das atividades desenvolvidas pelos jogadores durante os encontros, buscando realizar uma reflexão através do que foi construído ao longo da dissertação com falas e manifestações dos jogadores, que permitam entender, quais os significados que surgem destas vivências.

Com base nos caminhos teórico-metodológicos seguidos por esta pesquisa, a mesma utilizou como procedimentos a revisão bibliográfica, a observação participante e a realização de entrevistas. As revisões bibliográficas se debruçaram a respeito de produções acadêmicas sobre os conceitos de geograficidade, lugar, ciberespaço e círculo mágico, mas também, sobre aspectos a respeito do Pokémon GO, seus impactos e o que já se sabe sobre o jogo. Neste sentido, também se buscou publicações de veículos de mídia, para contribuir no dimensionamento do impacto que o jogo provocou com seu lançamento.

A parte empírica da pesquisa foi realizada através da observação participante e entrevistas. A escolha pela observação participante foi devido a seu caráter de introdução do pesquisador nas dinâmicas do grupo inserido em sua pesquisa, para assim, através das atividades do grupo e de diálogos com esses sujeitos, possa compreender o que se deseja (SPRADLEY, 1980). No caso desta pesquisa, a observação participante foi utilizada para compreender como os jogadores de Pokémon GO se relacionam com os espaços onde os encontros ocorrem. Ou seja, através das observações, foi possível acompanhar as reuniões dos jogadores e refletir os modos como se posicionam nos espaços, quais espaços fazem parte das dinâmicas espaciais destes sujeitos, e de que maneira estas pessoas se aproximam e se relacionam com os espaços que fazem parte destas dinâmicas.

Para a realização desta pesquisa foram acompanhados os dias comunitários de janeiro de 2019 até janeiro de 2020. Em fevereiro de 2020, embora tenha ocorrido o evento em todo o mundo, não houve encontro no Bairro do Recife, pois a data coincidiu com o sábado de carnaval. De março de 2020 até a conclusão deste trabalho, não houveram encontros marcados para evitar aglomerações sociais, devido a pandemia do vírus SARS COV-2 (coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2), que provoca a COVID-19 (doença por coronavírus 2019).

Contudo, se percebeu com o desenvolvimento da pesquisa, a necessidade de maior aproximação dos sujeitos jogadores de Pokémon GO. Para isso, se somou as observações diálogos com os jogadores. Os diálogos com os jogadores foram semiestruturados e realizados por meio das seguintes pautas: 1) Tempo que joga o Pokémon GO; 2) Contato com outros produtos da franquia Pokémon; 3) Frequência nos encontros em dias comunitários; 4) Opinião a respeito da participação dos demais jogadores; 5) Opinião sobre a mudança de horário dos dias comunitários; 6) Relação com o Bairro do Recife; 7) Impacto do jogo na vida do jogador; 8) Avaliação geral sobre o jogo.

Através de diálogos pautados pelas questões apresentadas acima, foi possível entender de modo mais aprofundado, os vínculos históricos dos jogadores de Pokémon GO com a franquia Pokémon, além disso, suas percepções sobre os encontros. Neste aspecto, as pautas contribuem para compreender como os jogadores entendem suas presenças nos encontros, assim como a presença dos demais jogadores. Estes diálogos pautados também contribuíram para compreender os entendimentos dos jogadores com o Pokémon GO, relacionados a de que maneira este jogo, com suas dinâmicas próprias, contribuí para a realização dos encontros, e conseqüentemente as experiências vividas por estes sujeitos. Ainda a respeito dos diálogos, em contato com um dos mobilizadores dos encontros, além das pautas discutidas anteriormente também foram realizados questionamentos em relação a: 1) O surgimento do grupo; 2) A ideia das doações; 3) A escolha do local dos encontros. Com base nestes diálogos, se buscou mais detalhes a respeito do processo de surgimento dos encontros dos jogadores.

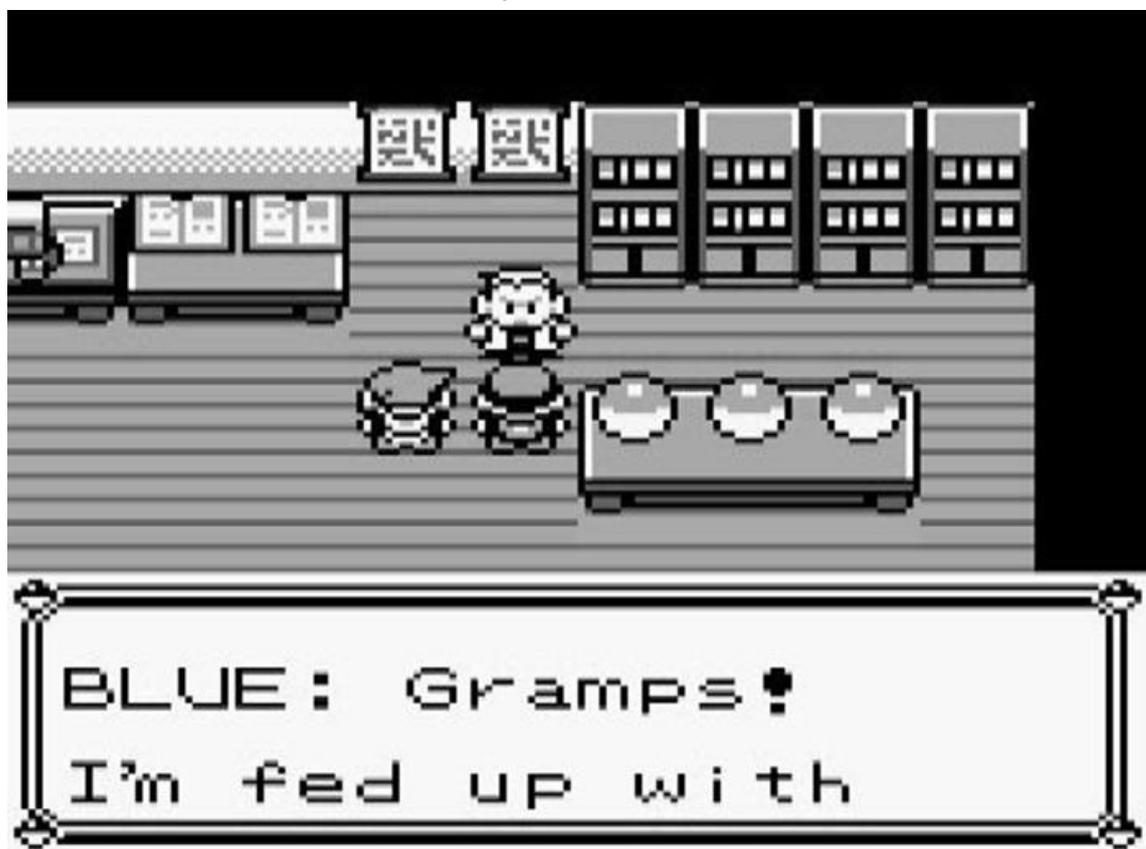
Seguindo o estabelecido acima, se espera que com esta pesquisa, seja fomentado no ambiente acadêmico geográfico, os debates a respeito do ciberespaço e do lúdico. Além disso, também se almeja, uma contribuição aos modos como a sociedade muitas vezes enxerga de maneira negativa os jogos, em especial o Pokémon GO. Pois, por meio desta pesquisa, se espera que tenha uma compreensão de que o Pokémon GO é uma ferramenta útil para estimular as vivências nos espaços públicos. Assim, a expectativa desta pesquisa é de que com seus resultados, se entenda que há geografias a serem refletidas no Pokémon GO. Por fim, antes de iniciar o desenvolvimento desta pesquisa, é preciso realizar algumas considerações sobre a origem da franquia Pokémon e do Pokémon GO.

1.1 Considerações iniciais sobre o Pokémon GO

Por ter sido lançado em 2016, o Pokémon GO ainda pode ser considerado recente, no entanto, a marca Pokémon iniciou em meados da década de 90 no Japão. Deste modo, para

compreender o Pokémon GO é preciso resgatar de maneira breve a trajetória desta franquia. Antes do início da franquia Pokémon, Satoshi Tajiri fundou em 1989, uma empresa produtora de jogos de videogame, a Game Freak Inc. A Game Freak foi responsável pela produção de alguns jogos da Nintendo – uma das maiores produtoras de aparelhos de videogame no mundo – e de outras marcas, até que em 26 de fevereiro de 1996, lançou o primeiro jogo da franquia Pokémon, Pokémon Red and Blue para Game Boy no Japão (Fig. 1) (HILLIARD, 2018). Pokémon Red and Blue são duas versões diferentes de um jogo onde o jogador experienciava aventuras na região fictícia de Kanto, inspirada em uma região japonesa homônima, iniciando na, igualmente fictícia, cidade de Pallet. A premissa do jogo que serviu como pilar para franquia Pokémon, é fazer o personagem controlado pelo jogador o mais vitorioso treinador de *pokémons* da região, e conseguir obter todas as espécies de *pokémons*.

Figura 1 – Imagem de Pokémon Red e Blue



Fonte: MOLINA, 2015.

O sucesso inicial da franquia Pokémon gerou lançamentos de diversos outros jogos nos anos seguintes, e ainda em seu primeiro ano, provocou o início de um animé¹ de TV no Japão

¹ Termo utilizado para se referir a animações de origem japonesa.

(Fig. 2). A história do animé consiste nas aventuras do jovem Ash Ketchum, ou Satoshi na versão japonesa, e seu Pikachu pelas diversas regiões do mundo Pokémon em busca de ser o maior treinador de *pokémons*. Assim como ocorre com o jogador no primeiro jogo da franquia, Ash Ketchum saiu da fictícia cidade de Pallet, sendo sempre citada quando o nome do personagem é comunicado em batalhas que participa, o que faz a cidade de Pallet ser sempre lembrada aos que conhecem a franquia Pokémon.

Figura 2 – Cena da primeira temporada da série animada Pokémon



Fonte: Netflix, c2019.

Ainda na década de 80, o ano de 1998 teve vários eventos relacionados a franquia Pokémon, nesse ano o animé chegou aos EUA através da 4Kids, empresa que traria a atração para o Brasil posteriormente. Neste ano também é lançado no Japão o primeiro filme da franquia, *Mewtwo Strikes Back*. Ainda em 1998, a Nintendo criou a The Pokémon Company, uma empresa pertencente a Nintendo, com a função de administrar a marca Pokémon em conjunto com a própria Nintendo e a Game Freak (HILLIARD, 2018).

Em 1999, novos jogos do Pokémon foram lançados para Game Boy Color, além da chegada do primeiro filme aos EUA, o que ajudou a consolidar a marca Pokémon no ocidente. Foi também em 1999, através da TV Record, que o animé passou a ser transmitido no Brasil. Graças ao Pokémon, a TV Record conseguia superar por diversas vezes a TV Globo nas audiências (ALMEIDA, 2014). Com o sucesso inicial, não demorou muito para outros produtos do Pokémon serem comercializados no Brasil. Em um ano comercializando no país, a marca Pokémon faturou aproximadamente 40 milhões de dólares (*Ibidem*).

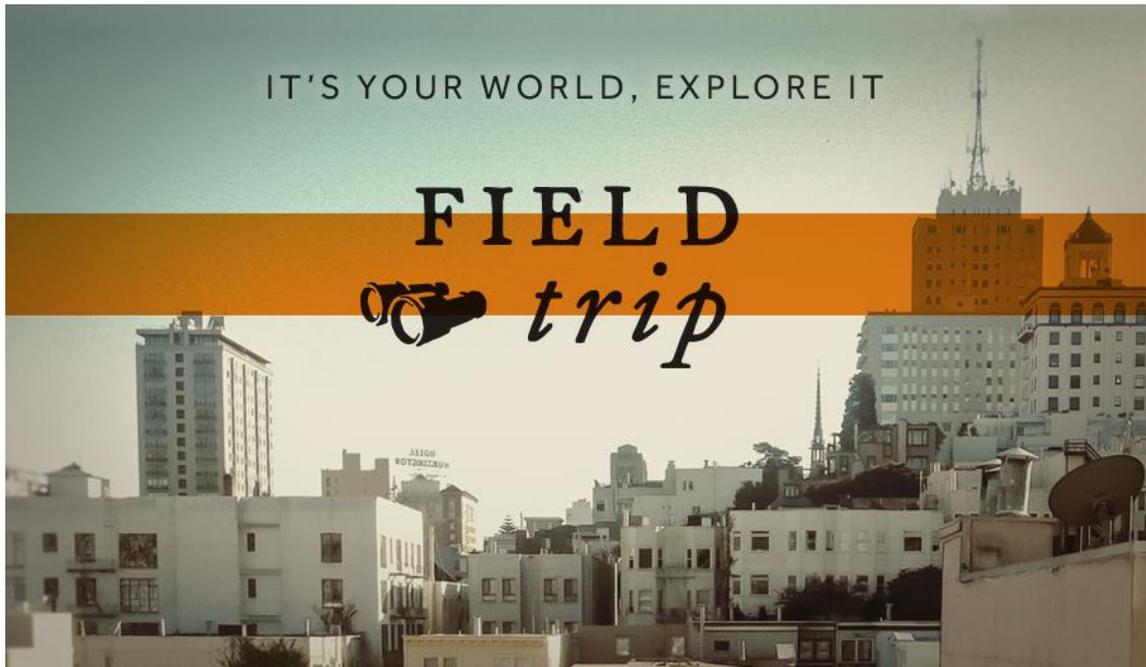
Através dos lançamentos de mais filmes, novas temporadas do animé, brinquedos e jogos que acompanharam os novos consoles produzidos pela Nintendo, a marca Pokémon

conseguiu manter grande popularidade entre os fãs de animés e jogos, além de crianças, que seja na TV aberta no início dos anos 2000, seja na TV fechada, ou mesmo pela internet – a partir do fim da primeira década do século XXI – acompanharam e ainda acompanham a animação. Deste modo, a existência do Pokémon GO pode ser um modo de materializar as vivências que até então eram experimentadas apenas através da televisão ou de aparelhos de videogame convencionais.

Retomando a cronologia da franquia Pokémon, em 2001, um pequeno grupo de cientistas da computação, cartógrafos, gamers e pesquisadores de inteligência artificial, liderados por John Hanke, criaram a Keyhole, uma ferramenta que permitia a ampliação de mapas 3D interativos do planeta. Em 2004 a Keyhole foi comprada pela Google, onde dentro da grande empresa, serviu para criação do Google Earth (NIANTIC, c2020). Nos anos seguintes, o grupo contribuiu para criação de outras ferramentas, como Google Maps e Google Street View (*Ibidem*).

Em 2010, John Hanke, que desejava sair da Google, foi convencido a ficar para produzir uma *startup*, surgia a Niantic Labs. Esta empresa tinha como objetivo criar uma nova jogabilidade que envolvesse: 1) Exploração e descoberta de novos locais para seus usuários; 2) Exercício; 3) Interação de mundo real com outras pessoas (NIANTIC, c2020). Em 2012 a Niantic lançou seu primeiro produto, o Field Trip, uma espécie de guia alternativo das cidades, que recomendava locais para seus usuários conhecerem (Fig. 3). Devido a baixa utilização e necessidade da empresa de concentrar suas capacidades nos demais produtos, o Field Trip acabou sendo encerrado em 2019 (*Ibidem*).

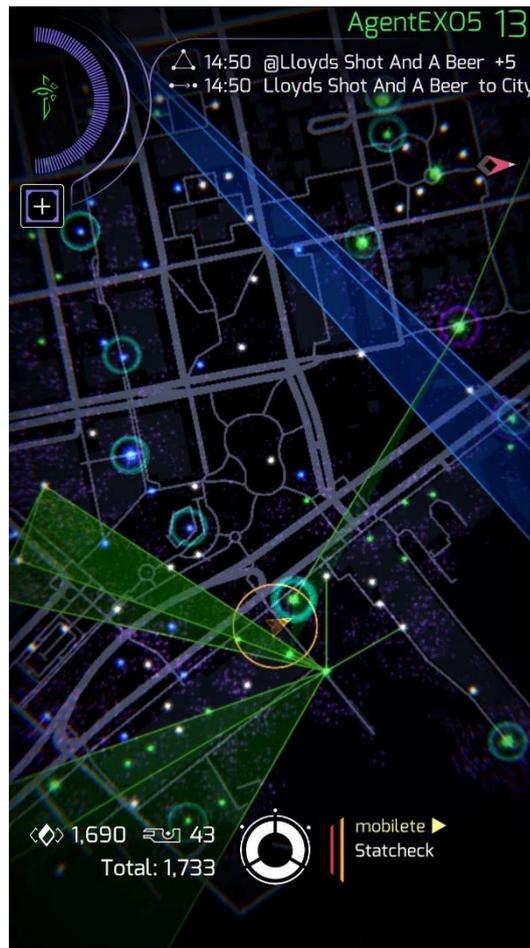
Figura 3 – Imagem publicitária do aplicativo Field



Fonte: Niantic, c2020.

Também em 2012, foi lançado Ingress, considerado o antecessor do Pokémon GO. O jogo Ingress tem como proposta a ideia de que existe no mundo uma matéria exótica relacionada a um tipo de alienígena, onde os jogadores se dividem entre um grupo que é contra a presença desses seres e um grupo favorável (Fig. 4). Assim, cabe aos jogadores se deslocarem pelas cidades para coletar a chamada matéria exótica para seus grupos (TECMUNDO, 2018). Como será possível perceber a seguir, o Pokémon GO possui um conceito semelhante, pois na essência, apenas troca a matéria exótica pelos seres chamados *pokémons*.

Figura 4 – Representação cartográfica do jogo Ingress



Fonte: Niantic, c2020.

Em 2015 a Niantic se torna uma empresa independente e firma parceria com The Pokémon Company e Nintendo para o lançamento de Pokémon GO em 2016. O sucesso do Pokémon GO após seu lançamento estimulou a Niantic a produzir mais um jogo de formato parecido, o Harry Potter: Wizard Units (Fig. 5). Este jogo, que possui uma narrativa própria, baseada na franquia Harry Potter se assemelha muito em suas dinâmicas ao Pokémon GO. Neste *game*, o jogador deve capturar criaturas mágicas, que estão espalhadas pela cidade e devolvê-las aos seus locais de origem.

Figura 5 – Representação cartográfica no jogo Harry Potter: Wizards Units



Fonte: Vinha, 2019.

Lançado em 6 de julho de 2016, o Pokémon GO surgiu como uma grande repercussão mundial, principalmente devido aos casos que vieram a público sobre situações inusitadas em que jogadores se envolveram. Esta repercussão provocou muitas opiniões positivas e negativas sobre o jogo. Os principais argumentos críticos ao jogo no período de seu lançamento foi que o mesmo provocava acidentes dos seus jogadores, devido a distrações que causa. De fato, como o próprio jogo recomenda assim que iniciado, é necessário atenção aos arredores, pois até mesmo acidentes fatais já ocorreram com pessoas jogando Pokémon GO. Ao conversar com jogadores na elaboração da pesquisa, foi possível ouvir casos de acidentes ocasionados por desatenção enquanto jogavam Pokémon GO.

Outro problema relacionado ao comportamento dos usuários está na ocupação dos locais, pois diversas situações de jogadores invadindo áreas de acesso restrito para alcançar algum objetivo do jogo, como capturar um *pokémon* raro, já foram registradas (BBC, 2020). Ainda sobre esta questão, foram constatados casos de espaços privados que após serem frequentemente visitados por jogadores de Pokémon GO, por possuírem alguma *poképarada* ou ginásio, solicitaram ao jogo que excluísse esses cenários do mesmo, esperando assim, que as visitas fossem reduzidas (MOTA, 2019).

Na relação entre jogadores e não-jogadores de Pokémon GO, meses depois do lançamento, passou a ser constatado uma melhor aceitação dos não-jogadores com os usuários

do *game*. Muitos espaços privados passaram a aceitar bem os jogadores e em certos casos, demonstraram interesse em ter *poképaradas* em seus estabelecimentos (CANDALEZ, 2020). Não apenas em estabelecimentos privados, mas alguns espaços públicos de acesso restrito, como museus, também passaram a se utilizar do fenômeno do Pokémon GO para fazer com que esses espaços se tornassem mais visitados e se tornassem interessantes para os jogadores (BBC, 2020).

O Pokémon GO também pode ser utilizado para provocar reflexões acerca de problemas sociais. Um exemplo disto foi constatado em casos de racismo nos Estados Unidos, onde jogadores negros que se encontram para jogar a noite, sofreram com abordagens truculentas de polícias, que alegaram acreditar que os jogadores poderiam ser pessoas mal-intencionadas (CROCKETT, 2016). Neste caso, o problema parece estar muito mais associado ao preconceito aos negros do que algum malefício que o jogo pode proporcionar.

Neste sentido, o Pokémon GO se provou útil para manifestações políticas, como foi visto em 2019, onde em Hong Kong, muitos protestos foram realizados em defesa da manutenção da autonomia política do local em detrimento de maior influência chinesa. Durante estes protestos, a polícia local costuma agir tentando impedir a concentração de pessoas temendo início de passeatas e outros tipos de manifestação. Por causa disso, na tentativa de “driblar” a polícia de Hong Kong, foram registrados casos de pessoas se encontrando para jogar Pokémon GO, como disfarce para as manifestações (VINCENT, 2019).

Outra questão importante de se refletir acerca do Pokémon GO é quanto a sua interiorização. As facilidades de jogadores que se encontram em grandes centros urbanos possuem em relação aos que habitam cidades de pequeno porte ou áreas rurais, é contrastante. Nos grandes centros, *spawnam*², ou surgem diversos *pokémons* acessíveis ao jogador, além da facilidade de encontrar *poképaradas* e ginásios. Por outro lado, em pequenas cidades existem poucas *poképaradas* ou ginásios, além do baixo *spawn* de *pokémons*. Já nas áreas rurais, é raro encontrar *poképaradas*, ginásios ou *pokémons* (UOL, 2016).

A principal justificativa para grande concentração de *poképaradas*, ginásios e *pokémons* nos grandes centros urbanos em detrimento das pequenas cidades e áreas rurais está em uma questão técnica, associada, as tecnologias que constroem o jogo. O Pokémon GO possui algoritmos que definem a quantidade de pessoas conectadas ao mesmo em uma área, e com

² Termo derivado de *spawn*, que é utilizado nas linguagens dos jogos e que funciona como um verbo com sentido semelhante a surgimento de seres ou objetos, neste caso, se aplica aos *pokémons*.

base nisso alimenta a área com *pokémons*. Como em pequenas cidades há menos pessoas jogando o jogo, haverá menos *pokémons*, dificultando as experiências dos jogadores (UOL, 2016).

Ainda a respeito da “exclusão de locais” existente no Pokémon GO, é possível encontrar situações de bairros habitados por populações mais pobres que possuem menores números de *spawn* de *pokémons*, ginásios e *poképaradas* do que bairros considerados históricos ou habitados por populações ricas (UOL, 2016). Guardando as proporções da comparação anterior entre cidade grande e cidade pequena e zona rural, os motivos são similares. Nos bairros ditos históricos, há mais chances de se encontrar locais favoráveis para serem cenários do jogo, e muitas vezes são bastante visitados por jogadores da cidade toda.

Além dos variados modos de usos que o Pokémon GO recebe, um aspecto interessante para analisar ao fim deste capítulo são as inclusões etárias. Não é plausível precisar a porcentagem, mas é certo que a grande maioria dos jogadores são maiores de idade. Apesar disso, é factível encontrar nas comunidades de jogadores pelo mundo pessoas de todas as faixas etárias, de crianças até idosos. Diferente das demais faixas etárias, que tiveram ou ainda têm a franquia Pokémon presentes em suas infâncias, os idosos jogadores de Pokémon GO não possuem essa relação com o universo Pokémon. Mesmo assim, muitos idosos abraçaram o jogo pelo mundo, onde alguns até mesmo se tornaram figuras internacionalmente conhecidas na comunidade de jogadores de Pokémon GO (Fig. 6).

Figura 6 – Jogador de Taiwan mundialmente conhecido pela quantidade de celulares que utiliza simultaneamente enquanto joga Pokémon GO



Fonte: Peng et al, 2018.

Esta diversidade de reflexões sobre os impactos do Pokémon GO na sociedade já provocou estudos acadêmicos sobre o jogo em diversos seguimentos científicos, como pesquisas sobre a influência do jogo na qualidade de vida de seus jogadores (GABBIADINI, et al, 2018), ou mesmo sobre a relação entre as mecânicas do jogo e os usuários do Pokémon GO (SANTOS, 2017b). Dentre os estudos já realizados sobre o Pokémon GO, alguns se tornam referência para este trabalho por demonstrar que o jogo é capaz de alterar modos de interações, percepções e relações com o espaço (KIM et al, 2020); (CUNHA, 2018); (SILVEIRA, 2019).

Para finalizar esta seção, é fundamental falar sobre os dias comunitários, pela importância dos mesmos para pesquisa. Os dias comunitários são dias que acontecem uma vez por mês, nos sábados ou domingos, onde a empresa administradora do jogo aumenta o *spawn* de um *pokémon* específico, que é o tema do dia comunitário, em grande quantidade (Fig. 7).

Figura 7 – Aumento da concentração de Turtwigs, *pokémon* tema do dia comunitário de setembro de 2019



Fonte: Screenshot do aplicativo Pokémon GO.

O objetivo destes dias foi fazer com que os jogadores se encontrassem para celebrar o jogo e interagirem materialmente uns com os outros, promovendo assim aproximações na comunidade de jogadores de Pokémon GO nas diversas cidades do mundo. A busca pelo *pokémon* tema do dia comunitário pode ser potencializada caso haja a colocação dos itens que aumentam *spawn* nas *poképaradas* próximas dos jogadores, o que torna esses cenários elementos importantes para um dia comunitário satisfatório (Fig. 8). Outro fator que estimula os jogadores a participar dos dias comunitários é ocorrência do aumento de *spawn* dos *pokémons* tema do dia comunitário na versão chamada de *shiny* (Fig. 9).

Figura 8 – Poképaradas do Bairro do Recife com itens que aumentam a aparição de *pokémons*



Fonte: Screenshot do aplicativo Pokémon GO.

Figura 9 – *Pokémon* em versão brilhante ou *shiny*



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

O surgimento destes eventos chamados de dias comunitários, permitiu que a sociabilidade dos jogadores de Pokémon GO aumentasse em uma dimensão concreta. No Recife, diversos jogadores se mobilizaram para jogar Pokémon GO juntos, em especial, o Grupo dos 40, como se intitulam um grupo de jogadores que criou o movimento Pokémon GO Presenciais Recife. O grupo tem esse nome para deixar claro que jogam o Pokémon GO de maneira presencial, sempre estando nos locais correspondentes aos cenários digitais onde seus avatares³ se localizam. Desde o primeiro dia comunitário, jogadores envolvidos neste grupo passam a se encontrar no Bairro do Recife, criando espacialidades entre o concreto e digital (Fig. 10).

³ Personagem no jogo cuja as ações são controlados pelo jogador, sendo assim, uma representação do mesmo no *game*.

Figura 10 – Jogadores de Pokémon GO reunidos no Bairro do Recife



Fonte: Registrada pelo autor (dez. 2019).

2 GEOGRAFICIDADES, CIBERESPAÇO E LUGAR: Reflexões no encontro do concreto com o digital

As geograficidades, enquanto relações entre pessoas e mundos (DARDEL, 2015) podem ser fenômenos que ocorrem não apenas em uma dimensão concreta do espaço, mas também, no ciberespaço, ou ainda, nestas duas dimensões de maneira simultânea. Consequentemente, os sentidos de lugar podem ser desenvolvidos no encontro entre o concreto e o digital, como ocorre na experiência de jogar Pokémon GO.

A partir de janeiro de 2018, quando ocorre o primeiro dia comunitário, jogadores de Pokémon GO passaram a se encontrar mensalmente no Bairro do Recife, para vivenciar os dias comunitários em grupo. Os dias comunitários são eventos mensais do Pokémon GO, onde uma espécie pré-determinada de *pokémon* se torna mais acessível de ser colecionada pelos jogadores, geralmente, por um período de três horas. A escolha pelo Bairro do Recife, segundo jogadores que participaram do primeiro encontro ocorreu devido a centralidade geográfica do local em relação com a cidade. Estes fatos podem evidenciar ressignificações deste espaço para os sujeitos-jogadores que vivenciam o mesmo.

Após mais de dois anos desde o primeiro encontro, para muitos jogadores de Pokémon GO, mesmo os que passaram a participar dos encontros meses depois do primeiro, por meio do jogo, o Bairro do Recife pode ter uma importância para vida desses jogadores, se tornando um espaço com significado. Durante os encontros dos jogadores de Pokémon GO, devido aos dias comunitários, é possível que esses sujeitos vivenciem esse espaço desenvolvendo uma relação afetiva e construindo sentidos de lugar pelo mesmo. Contudo, é preciso realizar algumas reflexões iniciais capazes de definir os percursos teóricos-metodológicos que serão utilizados.

Deste modo, para compreender as experiências dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife durante seus encontros, deve-se considerar quais conceitos serão utilizados para os percursos teórico-metodológicos. Neste caso, como se está buscando averiguar a existência de uma relação de lugar dos jogadores do Pokémon GO com o Bairro do Recife, a partir das reuniões, conceitos como o de geograficidade, lugar e ciberespaço se colocam como centrais. A escolha do conceito de geograficidade ocorre pelo mesmo ser a relação entre sujeito e espaço, que poderia se criar lugaridades (SERPA, 2019). Assim, ao ser aplicado ao caso estudado, será possível compreender se as relações dos jogadores de Pokémon GO com o Bairro do Recife podem ser caracterizadas como geograficidades. Por isso, a primeira seção deste capítulo, *Compreendendo Geograficidades*, procura trazer reflexões que permitem o entendimento sobre

o que é geograficidade, para então posteriormente poder ser factível constatar ou não a existência de geografidades neste estudo.

A segunda seção, *Geografidades, ciberespaço e jogos*, foi construída a partir do entendimento de que o ciberespaço é um elemento extremamente presente nas experiências dos jogadores de Pokémon GO, pois as experiências ocorrem simultaneamente em uma dimensão concreta, onde os corpos dos jogadores habitam, e em uma dimensão digital, onde são representados, e recebem direcionamentos sobre como agir em ambos os planos. Outro aspecto que se busca refletir nesta seção é a respeito dos jogos.

As três últimas seções deste capítulo se concentram sobre o conceito de lugar. A escolha por este conceito se justifica pela possibilidade de associar o mesmo a atividade lúdica, neste caso, de jogar Pokémon GO. Além disso, as geografidades podem se desenvolver para sentidos de lugar, como já foi afirmado previamente. Na terceira seção, *Geografidades no Lugar*, se pretende realizar algumas reflexões sobre o conceito de lugar e suas conexões com os demais conceitos trabalhados. Na quarta seção, *Componentes do lugar*, o objetivo foi compreender os componentes do lugar para que posteriormente, os mesmos sejam úteis na averiguação da existência de sentidos de lugar entre os jogadores de Pokémon GO com o Bairro do Recife. Por fim, na quinta seção, *Elementos do lugar*, o objetivo foi apresentar elementos que servem como características, mas também caminhos para perceber os lugares empiricamente.

2.1 Compreendendo Geografidades

É creditado a Eric Dardel a autoria da ideia de geograficidade, que é a relação entre sujeito e espaço (SERPA, 2019). Em seu livro, o homem e a terra (DARDEL, 2015), Eric Dardel conduz o leitor a reflexões essenciais a geografia. A geograficidade que Dardel apresentou, originalmente foi pensada através das relações dos homens com a natureza, sobretudo através do ar, da água e do solo, em suas camadas profundas, e nos ambientes que a partir do mesmo eram construídos. Na prática, esta relação homem-natureza se encontraria nas diversas atividades humanas desempenhadas no espaço, como habitar, construir, cultivar ou circular (*Ibidem*).

Na perspectiva de Eric Dardel, as sociedades humanas se relacionam com o espaço extraindo do mesmo os recursos necessários a vida, por meio de atividades que modificam o espaço. Por meio das interações com a natureza, as sociedades humanas também demonstraram a capacidade de criar significados da natureza como algo místico, simbólico. Deste modo, não

é apenas o homem que modifica o espaço em seu entorno, esse espaço também demonstra ser capaz de modificar as ações, as percepções e atitudes das pessoas. Através de atividades e simbolismos correlatos, a geograficidade enquanto relação homem-natureza, pode ser compreendida por uma dinâmica onde o homem se apropria e modifica o espaço em seu entorno, no mesmo modo que é apropriado e modificado pelo espaço (DARDEL, 2015).

A partir das atividades desenvolvidas durante a relação homem-natureza, é possível perceber que as mesmas são produtoras de marcas, escrituras na paisagem, muitas vezes dotadas de simbolismos, se tornando plausível então para o geógrafo, ler essas escrituras e compreender significados e intenções nas práticas espaciais das sociedades (BESSE, 2014). Assim, fica claro que as geograficidades são fundamentais para geografia, pois fornecem uma perspectiva humanística necessária para compreensão das dinâmicas espaciais. Na verdade, através do trabalho de Dardel, geograficidade pode ser compreendida como algo que antecede a própria ciência geográfica, pois através de uma relação com espaço inicialmente para sobrevivência e afeição, se despertou a curiosidade sobre a natureza. Assim, se tornou factível criar teorias e entendimentos científicos acerca dos fenômenos naturais (DARDEL, 2015).

A relação homem-espaço quando observada nas atividades humanas, como o habitar, construir, cultivar e circular, revelam uma significação dos espaços por parte das sociedades. Estas significações se tornam muitas vezes o foco de interesse dos trabalhos geográficos, que buscam compreender como os sujeitos ocupam os espaços, os modificam, e até mesmo, criam vínculos afetivos com estes espaços. As diferenças nos trabalhos muitas vezes, está nos modos em que estas ocupações do espaço são interpretadas pelos geógrafos. Em alguns casos, as interpretações destas ocupações se centralizam nas tensões entre grupos que tentam se apropriar dos espaços, entendidos como territórios. Em outros casos, a perspectiva pode estar voltada a afetividade criada pelos sujeitos para com o espaço vivenciado, entendido como lugar. Fica claro então, que quando as geograficidades são interpretadas, fornecem elementos para compreensão de fenômenos estudados na geografia (SERPA, 2019). Mas, em termos de processos geográficos contemporâneos, novas manifestações espaciais surgem e se diversificam, como é o caso do ciberespaço, e nele os jogos. Neste contexto, surgem questões como: é possível observar geograficidades no ciberespaço da maneira proposta por Dardel? E se sim, quais significados possuem?

Para compreender os significados destas possíveis geograficidades, é necessário investigar as relações homem-espaço realizadas no Bairro do Recife pelos jogadores de Pokémon GO durante seus encontros. Pois a partir destas experiências, pode ser viável

encontrar nas concentrações intencionalidades que revelam conhecimento sobre o local. Através de encontros realizados periodicamente, o conhecimento sobre o Bairro do Recife pode desenvolver intimidade para alguns jogadores, afinal, a intimidade é algo que requer tempo para ser desenvolvida. Por isso, alguns autores entendem que quanto mais tempo as pessoas convivem e vivenciam os lugares, mais fortes serão os elos afetivos (TUAN, 1983). Deste modo, a intimidade requer convivência com o lugar por um certo período de tempo para ser adquirida, pois quando percebida, traz consigo ações intencionais que permitem a percepção de elos afetivos com os espaços por parte das pessoas (CRESWELL, 2004).

2.2 Geograficidades, ciberespaço e jogos

O que se espera observar empiricamente, no Bairro do Recife, são atividades realizadas pelos jogadores de Pokémon GO nos encontros em dias comunitários, para por meio do observado, compreender os significados dessas geograficidades. A observação do espaço e das disposições dos objetos no mesmo também são necessárias neste trabalho, pois o Pokémon GO apresenta uma representação da cidade concreta no entorno dos jogadores. Esta representação é diretamente influenciada por objetos fixos no espaço, sobretudo os de importância simbólica para comunidade (CUNHA, 2018).

Empiricamente, é possível observar que o Pokémon GO não é apenas representação do concreto, na verdade, o jogo também funciona como um guia de quais espaços devem ser percorridos pelos jogadores. A geograficidade expressa na atividade de deslocamento, que ocorre enquanto se joga Pokémon GO, é norteadada pelos elementos digitais do jogo. Utilizando as reflexões de geograficidade para este caso, é viável compreender que há uma geograficidade entre os jogadores e o ciberespaço do jogo, pois de um lado o ciberespaço é produzido em parte pelos jogadores, e por outro lado, os jogadores são influenciados em seus movimentos pelo ciberespaço, quando são guiados pelo mesmo para realizarem suas experiências. Fica claro então, que ao analisar o Pokémon GO, enquanto objeto de pesquisa deste trabalho, se percebe que há uma necessidade da geografia de estar atenta ao ciberespaço e sua participação nas geograficidades atuais.

O meio digital está presente na realidade de grande parte da população mundial. Cada vez mais pessoas estão online e se relacionando umas com as outras através das telas de aparelhos eletrônicos. Estas dinâmicas sociais ocorrem por meio do ciberespaço, um conceito que surgiu na ficção científica e que posteriormente foi apropriado pela academia. Na obra de ficção científica *Neuromancer* de William Gibson (GIBSON, 2008), o ciberespaço é

apresentado como uma alucinação coletiva das pessoas que o acessavam através de aparelhos de imersão (*Ibidem*). Na academia, o sociólogo francês Pierre Lévy que é creditado como um pioneiro sobre o conceito acadêmico de ciberespaço, construiu uma perspectiva do ciberespaço como um espaço da informação, onde a mesma poderia circular pela rede de computadores com acesso a internet (LÉVY, 1999).

Ao relacionar o ciberespaço ao substrato espacial material, isso é, a dimensão ocupada fisicamente pelos corpos, o concreto (SOUZA, 2016), é creditado ao ciberespaço a capacidade ou potencialidade de substituir e transcender ao substrato espacial material (BATTY, 2003). Esta crença se justifica pela possibilidade de realizar atividades através dos espaços eletrônicos de forma mais prática em comparação aos espaços materiais. Desta forma, há a ideia de substituição de mundos, que a sociedade migrará para os mundos eletrônicos (GRAHAM, 1998). Dentro desta linha de pensamento, como afirmado anteriormente, o ciberespaço causaria desterritorializações, em um sentido de fazer as pessoas se relacionarem menos com os espaços concretos ao seu redor e mais com dimensões digitais (LÉVY, 1999). Deste modo, ocorreriam desterritorializações pois as pessoas, se desvinculariam dos territórios de suas vidas. Contudo, a diversidade de utilizações do ciberespaço pode servir para uma contraposição deste argumento a respeito do ciberespaço como algo desterritorializador.

Na heterogeneidade de ações no ciberespaço, é possível observar práticas de atores hegemônicos e não-hegemônicos (LÉVY, 1999). Com base nisto, será viável observar desterritorializações, mas também reterritorializações (HAESBAERT, 2016), na medida que cada vez mais grupos de interesses em comum surgem e se articulam no ciberespaço (LÉVY, 1999), há possibilidades de se observar surgir novas territorialidades, seja em uma dimensão concreta, seja em uma dimensão digital.

Realmente, parece difícil acreditar que o ciberespaço superará o substrato espacial material. Para alguns estudiosos do tema, na verdade, há construções conjuntas entre concreto e eletrônico (MITCHELL, 1995). Como afirmado anteriormente, as mobilizações dos jogadores de Pokémon GO podem servir como exemplos de construções conjuntas entre concreto e digital. Pois o ciberespaço do jogo, é vivenciado de alguma maneira pelos jogadores simultaneamente às vivências no substrato espacial material.

Para Staple (1993), ao mesmo tempo que o ciberespaço contribui para a compressão do espaço-tempo, ele fortalece a fragmentação de grupos localizados. Assim, o ciberespaço não unificaria tudo, na verdade faria também com que diferentes grupos sociais e culturais

realçassem seus comprometimentos com particulares espaços materiais e eletrônicos. Esta afirmação pode ser percebida ao se observar as diversidades de páginas em redes sociais. É viável encontrar páginas com diversos temas, nas quais pessoas que compartilham o interesse por um mesmo tema interagem entre si, como por exemplo páginas de fãs de uma determinada equipe de futebol ou de uma série de televisão. Nestes ciberespaços, as pessoas se relacionam, criando espaços de convivência digitais.

Enquanto o ciberespaço se manter um espaço de troca de informação e comunicação, terá a capacidade de integrar pessoas que desejam se comunicar, e esse potencial de articular desejos de comunicação se manifesta através de espaços digitais, como as páginas de redes sociais citadas acima, ou, por meio da conexão de espaços físicos, sendo o caso das videochamadas.

Na realidade atual, em uma sociedade em que muitas pessoas foram forçadas a lidar com o isolamento social devido a pandemia do novo coronavírus, o COVID-19, é possível perceber na prática o quanto o ciberespaço está presente na vida das pessoas, através sobretudo da integração dos espaços físicos por meio das videochamadas. Através do ciberespaço, as pessoas conseguem superar o isolamento social, sendo capazes de interagir com familiares e amigos. Além disso, por meio do ciberespaço, muitas pessoas conseguem se manter ativas realizando seus trabalhos e interagindo com os colegas. Neste momento em que as pessoas precisam permanecer em suas residências, há a necessidade do entretenimento para ajudar na estabilidade psicológica. Através do ciberespaço, com as chamadas *lives*, é que muitos estão conseguindo se divertir.

Além dos modos de utilização, as infraestruturas técnicas também fazem variar a vivência do ciberespaço. Ao pensar que a infraestrutura técnica varia em cada localidade do globo, as culturas que acessam e os modos como cada pessoa utiliza também variam, é possível aceitar que há uma infinita heterogeneidade no ciberespaço (GRAHAM, 1998). Esta heterogeneidade pode contribuir para o entendimento da existência de uma pluralidade de ciberespaços, como afirmou Michael Batty (BATTY, 2003). Por meio destes argumentos, é viável entender que haja uma integração ajustada, que envolve aspectos sociais e culturais, entre ciberespaço e o substrato espacial material (SILVA e TANCMAN, 1999).

A diversidade de ciberespaços sugerida por Batty reflete a pluralidade de territórios e lugares que existem no espaço geográfico. Do mesmo modo que o espaço geográfico possui forma e conteúdo (SANTOS, 2017a), o ciberespaço também possui conteúdo que lhe

proporciona uma forma digital, para além da infraestrutura técnica, que na medida que contribui para a existência do ciberespaço, também pode ser entendido como a forma do mesmo. Com o surgimento do ciberespaço, o espaço geográfico possivelmente ganhou mais uma dimensão a ser compreendida.

Outro fator que contribui para o entendimento do ciberespaço como algo presente no espaço geográfico, é a geograficidade. Assim como nos espaços convencionais, é possível observar nas interações da sociedade com o ciberespaço a construção de relações homem-espaço digital. Com base nas reflexões acima, é possível compreender o ciberespaço como algo que é (re)produzido nas atividades humanas, mas que também influencia as pessoas, criando um cenário de relação homem-espaço digital carregada de significados. Isto fica evidenciado com maior facilidade ao observar geograficidades em jogos digitais.

Em muitos jogos digitais, sobretudo os chamados online, é comum encontrar situações onde esses ciberespaços se tornam palco de geograficidades. Através de forte identificação com os ciberespaços dos jogos, os jogadores são capazes de se sentirem imersos nos mundos fictícios dos games (GARAU, 2012). Dentro dos ciberespaços, os jogadores realizam atividades, que como em geograficidades do substrato espacial material, são capazes de desenvolver significados. Neste sentido se tem como exemplo, o jogo World of Warcraft. Neste game, o jogador, por meio de um avatar, percorre mundos digitais realizando missões, combates, em interação com outros jogadores e com personagens não-jogáveis⁴. Em casos como o deste jogo, é plausível que muitos jogadores se relacionem com os cenários do jogo de modo a construir relações com os mesmos.

Em jogos offline, onde não há interações com outros jogadores, também é possível que se desenvolva uma geograficidade, através da relação do jogador com o ciberespaço do jogo. Alguns games que possuem a premissa de exploração dos cenários, ou de gestão, podem ser ainda mais favoráveis para o surgimento de significados, na medida que requerem do jogador que execute atividades diretamente vinculadas aos ciberespaços. Um exemplo deste tipo de relação pode ser encontrado na franquia de jogos Grand Theft Auto. Apesar de polêmica pela violência presente no jogo, a franquia consegue apresentar representações muito aproximadas de cidades como Los Angeles, Miami e Nova Iorque. Deste modo, se pode esperar que os

⁴ Personagens com possibilidades de ações limitadas por algoritmos, que auxiliam os jogadores ou se opõe aos mesmos com ações padronizadas.

jogadores podem percorrer os cenários destes jogos, como se estivessem de fato vivenciando a cidades utilizadas para as representações.

Fica claro que há uma grande diversidade de possíveis relações com o ciberespaço dependendo dos formatos dos jogos, o elemento que mais aparece com possibilidade de definir se haverá vínculos afetivos do jogador por parte do ciberespaço é a relação que o sujeito desenvolve com o *game*, uma relação pautada no prazer de jogar.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 24).

O jogo, a princípio, pode ser entendido como uma atividade de resolução de problemas, mas também é um artefato, enquanto uma criação humana (SCHELL, 2008). O jogar enquanto uma atividade-artefato é realizado sem ser possível grandes explicações lógicas, segundo Johan Huizinga (2000). Para o historiador, o jogo é uma atividade na qual essencialmente, quem exerce apenas deseja experimentar os prazeres que o jogo proporciona sem maiores questionamentos. Os jogos são capazes de proporcionar prazeres através dos desafios, das interações, pelas peculiaridades do jogo, ou ainda pelas descobertas que ocorrem enquanto se joga (HUNICKE et al., 2004).

Por meio da premissa do Pokémon GO, de estimular seus jogadores a percorrer os espaços das cidades em busca dos *pokémons*, é perceptível a princípio, que as geograficidades se manifestem nas interações entre os jogadores e o substrato espacial material (SOUZA, 2016). Contudo, o ciberespaço possui uma importante presença dentro da atividade-artefato de jogar o Pokémon GO, sendo representação dos espaços concretos, mas também, guia que estimula a atividade/artefato de jogar. Enquanto representação da materialidade, os ciberespaços do Pokémon GO são uma construção produzida pelos desenvolvedores do game, mas também pelos usuários do jogo, através da indicação de espaços do jogo a serem representados dentro do game, na forma de cenários especiais, chamados de *poképaradas* e ginásios, os jogadores participam do processo de construção do jogo. Estes cenários, assim como os pontos onde os *pokémons* estão disponíveis para serem capturados, se tornam referências para as movimentações dos jogadores no plano concreto.

Através do Pokémon GO, as principais atividades realizadas no substrato espacial material são os deslocamentos e concentrações. Nestes casos, na medida que permitem a interação entre jogadores, podem ser atividades ainda mais significativas, muito embora, o local

onde ocorra uma conquista especial para o jogador, mesmo sozinho, também pode se tornar um espaço marcante. A partir destas atividades, os jogadores podem desenvolver geografidades, e conseqüentemente significações e elos afetivos pelos espaços onde as mesmas ocorrem.

Sendo assim, no caso do Pokémon GO é possível pensar que há uma geografidade por parte dos jogadores no ciberespaço, pois o mesmo é de certa forma construído pelos jogadores, mas também molda, define como as experiências dos jogadores ocorrem enquanto estão ativos no game. Além de ações de criação e molde do espaço, no contexto de pandemia, o ciberespaço (LÉVY, 1999) do Pokémon GO também provoca interações sociais, ampliando assim, as possibilidades de geografidades realizadas nos encontros dos jogadores. Assim, além de possuir suas próprias geografidades, o ciberespaço também contribui para as geografidades desempenhadas no plano concreto.

2.3 Geografidades no lugar

As atividades realizadas no espaço possuem uma grande importância para as geografidades, pois, por meio das atividades, é que a relação sujeito-espaço se constrói (DARDEL, 2015). Através das ações desempenhadas no espaço, as pessoas significam os mesmos de diferentes modos. Como as significações possuem diversos sentidos, como questões políticas, sentimentais, ou culturais, as mesmas produzem entendimento de espaços com significativos, que na geografia se chamam de lugar. É compreensível que as geografidades derivam as dinâmicas relacionadas aos conceitos espaciais como o lugar (SERPA, 2019).

Como as atividades desempenhadas pelos jogadores de Pokémon GO são lúdicas, com o intuito primário de jogar, os espaços onde os mesmos realizam suas atividades são definidos nos estudos dos jogos de “círculos mágicos” (HUIZINGA, 2000). Estes círculos mágicos são definidos como espaços que funcionam com regras próprias, abstraídos da realidade de seu entorno (*Ibidem*). Contudo, é preciso deixar claro que o círculo mágico não funciona completamente alheio ao que ocorre ao mundo externo. Exemplo disto foi possível ser constatado em 26 de agosto de 2020, quando jogadores da maior liga de basquete profissional do mundo, a North Basketball Association (NBA), boicotaram partidas que seriam disputadas em resposta ao brutal assassinato de Jacob Blake, cidadão estadunidense negro, por parte de policiais (GE, 2020). Se aproximando do Pokémon GO, também há exemplos da absorção dos contextos externos aos círculos mágicos. Após o assassinato em fevereiro de 2020 de Bruna Andrade, uma jovem transsexual e jogadora de Pokémon GO, em Florianópolis, Santa Catarina, surgiram mobilizações para que grafitassem imagens da jovem em muros da cidade, para que

posteriormente, pudessem ser representados como cenários dentro do jogo (START, 2020). Deste modo, fica claro que a abstração da realidade que se entende como inerente ao círculo mágico, possa ser compreendida como algo que ocorre essencialmente pela ocorrência de práticas que seguem regras próprias (HUZINGA, 2000), que não estão presentes no cotidiano, do que por um isolamento dos contextos sociais que cercam os círculos mágicos.

Apesar de poder estar atento ao que ocorre no entorno externo, o círculo mágico é o espaço em que atividades lúdicas ocorrem, e quando essas atividades são realizadas com o intuito de gerar prazer a quem está inserido nas mesmas, elas alcançam as essências do jogo (HUIZINGA, 2000). Assim, o espaço onde ocorre a geofricidade resultante desta atividade-artefato, possivelmente é um espaço com significados voltados ao lazer, ao sentimental. Dentro da constelação de conceitos da geografia (HAESBAERT, 2016), o conceito que surge como mais adequado para um estudo sobre os jogos, dedicado a compreensão das experiências, e das relações afetivas com o espaço, é o conceito de lugar. É comum o entendimento do lugar como o espaço das vivências, no entanto, essa noção simples não é suficiente para a compreensão do conceito (SOUZA, 2016). O lugar é um espaço onde existem elos afetivos das pessoas pelos espaços (HAESBAERT, 2018). Os elos afetivos com o espaço, chamados de topofilias (TUAN, 2012), demonstram ser fundamentais para a compreensão dos espaços como lugares para as pessoas, porque podem ser entendidas como manifestações de uma conexão simbólica e afetiva entre sujeitos e espaços, o que está no cerne do conceito. No entanto, para entender empiricamente como os significados das geofricidades se desenvolvem para sentidos de lugar, é preciso saber o que compõe o lugar. Edward Relph, contribui para esta questão com a proposição dos componentes da identidade do lugar (RELPH, 1976).

2.4 Componentes da identidade do lugar

No seu livro *Place and Placeness* (RELPH, 1976), Edward Relph apresentou dentre importantes reflexões sobre o lugar, a ideia dos componentes da identidade do lugar. Segundo o geógrafo britânico, os componentes da identidade do lugar poderiam ser encontrados em diversos trabalhos sobre o conceito de lugar, e contribuiriam para uma identificação empírica do lugar (*Ibidem*). Na proposta de Relph haveriam três componentes, sendo eles, a forma, as atividades e os significados (*Ibidem*).

Seguindo a premissa dos componentes do lugar, a observação do pesquisador sobre um determinado fenômeno conseguiria compreender inicialmente uma forma, onde as pessoas realizam atividades com significados. A forma enquanto componente do lugar, está diretamente

vinculada com espaço e os objetos dispostos no mesmo (RELPH, 1976). Nas formas, os sujeitos desempenham suas atividades, produzem escrituras no espaço (BESSE, 2014). Estas atividades que deixam marcas no espaço, modificam as formas, possuem significados. No entanto, para Relph (1976), por mais que as formas e as atividades possuam significados, as origens dos significados se encontram nas intenções e experiências humanas. A justificativa do autor está na possibilidade de ressignificações, pois as formas, assim como as atividades podem ter seus significados alterados (RELPH, 1976).

Apesar destas definições, é possível que haja confusões acerca das experiências, onde surgem os significados, para as atividades, onde os significados são atribuídos. A partir das reflexões de Relph é compreensível que enquanto as atividades são as ações desempenhadas pelas pessoas em um momento imediato, as experiências são algo mais profundo, que requer uma imersão na ação que se faz, e em alguns casos necessita de uma repetitividade para haver uma experiência que torne determinada ação significativa, e o espaço onde a mesma ocorra, também se torna significativo (RELPH, 1976).

Com base nestas primeiras reflexões sobre os componentes do lugar, se pode pensar nas atividades como geografidades, pois são atividades que ocorrem em um espaço e suas formas, e que resultam em significados, é uma relação homem-espaço composta de ações significativas sobre as formas espaciais. Após isto, é importante ressaltar que por mais que os significados possam possuir um interesse maior, porque os mesmos demonstram topofilias, elos afetivos com o espaço, esses significados não são compreensíveis sem considerar as formas e as atividades. São nas ações em determinados espaços que habitam os significados, por isso, os três componentes são indissociáveis (RELPH, 1976). De fato, esta tríade somente funciona de forma conjunta, e na perspectiva deste trabalho, a relação forma/atividade/significado expressa bem a interação entre pessoas e espaço, denominada de geografidade (DARDEL, 2015). Como Relph propôs, os componentes do lugar são uma possibilidade de identificar os lugares, mas talvez seja possível afirmar também, que são uma possibilidade de identificar geografidades.

Para aproximar os componentes do lugar ainda mais ao empírico, Edward Relph admitiu que os mesmos, apesar de serem indissociáveis, podem ser tratados separadamente, realizando subdivisões dos mesmos (RELPH, 1976). Estas subdivisões podem contribuir para um entendimento mais profundo das relações de lugar estudadas, como neste caso, a dos jogadores de Pokémon GO com o Bairro do Recife.

Utilizando os tipos de espaços pensado por Dardel como o aéreo e aquático (DARDEL, 2015), Relph sugeriu que as formas do lugar poderiam ser subdivididas seguindo por exemplo a proposição de Dardel (RELPH, 1976). No caso deste trabalho, as formas do lugar são os cenários concretos e digitais do círculo mágico do Bairro do Recife que se apresentam aos jogadores de Pokémon GO pelo material e pelo digital do jogo. Assim, é preciso atenção sobre as atividades realizadas no meio material e digital, além da mutualidade de influências de um meio sobre o outro. Exemplo disto está na importância histórica da arquitetura do Bairro do Recife para ser representada no jogo, e os modos como os jogadores compreendem essa arquitetura através das representações que produzem dentro do jogo, e nas experiências realizadas nos encontros. Analisando estas dinâmicas, será possível observar a importância dos componentes das formas para as vivências do lugar por meio das influências das formas nas atividades e os significados que essas formas recebem.

Com base em observações empíricas, se pode afirmar que as atividades desempenhadas pelos jogadores de Pokémon GO em seus encontros podem ser subdivididas basicamente em duas, as concentrações e os deslocamentos. Enquanto os deslocamentos possuem funções semelhantes dentro da atividade-artefato de jogar Pokémon GO, as concentrações podem ser diferenciadas pelas funções que possuem nas dinâmicas dos jogadores, em três tipos, as concentrações iniciais, as concentrações dispersas e as concentrações finais.

As concentrações iniciais, como o termo sugere, são aglomerações de jogadores que ocorrem nos inícios dos encontros dos jogadores de Pokémon GO. Nestes momentos, os jogadores interagem entre si, mas também realizam doações de quilos de alimentos não perecíveis em troca de códigos para participarem de sorteios ao final do encontro. As concentrações dispersas ocorrem durante os encontros por causa de situações dentro do jogo, que em comparação com o objetivo principal dos eventos chamados de dias comunitários são secundárias, mas por possuírem o interesse de alguns jogadores, provocam aglomerações geralmente menores que as concentrações iniciais e finais. As concentrações finais são o oposto das iniciais, sendo aglomerações que encerram os encontros de jogadores de Pokémon GO. Durante as concentrações finais ocorrem premiações e sorteios, sendo esse um momento de celebração e confraternização.

Apesar de não haver as mesmas possibilidades de pensar tipos de deslocamentos, pois em geral possuem as mesmas funções, é perceptível diferenças entre os deslocamentos realizados pelos jogadores, sendo detectável diferentes percursos. Além disso, os deslocamentos enquanto atividades realizadas no lugar possuem uma grande importância

dentro atividade-artefato de jogar Pokémon GO durante os encontros. O deslocamento é a ação mais desempenhada durante os encontros dos jogadores de Pokémon GO porque se entende que na medida que há deslocamento, surgirão mais *pokémons* para serem adquiridos pelos jogadores, de modo que se possa afirmar que grande parte da essência dos encontros está nos deslocamentos. Na verdade, os deslocamentos fazem parte da essência de jogar Pokémon GO como um todo, sendo possível detectar várias iniciativas do jogo para que seus usuários se desloquem.

As geograficidades dos jogadores de Pokémon GO, ou seja, suas relações com o espaço, somente podem ser compreendidas através das atividades realizadas sobre as formas. A partir destas interações é que surgem os significados, que validam, simbolizam cada momento, ação e local onde a experiência se desenvolve. As concentrações e deslocamentos enquanto atividades realizadas nas formas concretas do lugar vão possuir significados, assim como essas formas também receberão significados. Por outro lado, é preciso estar sempre atento as atividades digitais, pois nelas consistem no significado principal para a realização dos encontros, jogar Pokémon GO. As significações oriundas de geograficidades vão revelar vínculos entre as pessoas e os lugares, e podem ser compreendidas por meio dos aspectos do lugar propostos por Edward Relph e por alguns elementos do lugar pensados por Yi Fu Tuan. No entanto, alguns destes termos enquanto expressões de geograficidades, de uma relação com o lugar, podem simplesmente ser observados através das atividades. Por outro lado, há relações com o lugar que não podem ser percebidas em observações, é necessário dialogar com as pessoas e observar suas expressões no concreto e no digital, para assim interpretar a presença empírica de alguns elementos do lugar. Estes elementos, são necessários de se discutir pois ao compreende-los, a tarefa de identificar lugares de maneira empírica se torna mais viável.

2.5 Elementos do lugar

Iniciando esta apresentação dos elementos do lugar observáveis nas geograficidades, o primeiro destaque que pode ser feito é a dualidade entre a construção e fabricação do lugar. Para Edward Relph, a construção do lugar é o processo de criação de um lugar, de maneira voluntária, com o intuito de construir um lugar apenas para vivencia-lo. Oposto a isto, a fabricação seria o processo em que grupos fabricam lugares com o objetivo de lucrar através das vivências das pessoas que forem a esses lugares fabricados (RELPH, 2014).

Por mais que na teoria a distinção dos dois termos pareça simples, na prática isso pode ser mais complicado, pois disputas entre grupos que desejam construir e grupos que desejam

fabricar pode provocar até mesmo ciclos no lugar, criando situações em que ora está sendo construído, ora está sendo fabricado (RAMOS, 2018). No caso do Pokémon GO, a princípio, esta distinção de lugar fabricado e construído também pode ser difícil, pois de certo modo, quando o jogo é criado, e gera lucro aos desenvolvedores, pode-se estar lidando com lugares fabricados. Por outro lado, ao constatar a participação dos jogadores na ativação do círculo mágico, com o objetivo de se divertir com o jogo, talvez se encontre lugares construídos. Por isto, é preciso analisar as atividades atentamente para conseguir realizar uma definição se o lugar de encontro dos jogadores de Pokémon GO é construído ou fabricado.

A questão da fabricação e da construção do lugar está muito associada as concentrações iniciais dos jogadores, pois é o momento onde o lugar lúdico, onde a atividade-artefato vai ser desenvolvida. Após o início da atividade lúdica, quando círculo mágico é criado, é possível questionar se há a abstração da realidade do entorno como pensado por Johan Huizinga (HUIZINGA, 2000), e que consequências isso pode ter. No caso do Pokémon GO, em que o jogador realiza a atividade-artefato de jogar no substrato espacial material, mas fortemente condicionado pelo ciberespaço (LÉVY, 1999), para aqueles que não possuem acesso ao jogo, por mais que estejam no mesmo espaço dos jogadores, não conseguirão compreender profundamente, as ações dos jogadores.

As primeiras reflexões sobre lugar, nas décadas de 70 e 80, tratavam o conceito de lugar, com uma perspectiva, considerada posteriormente, muito romântica e até mesmo conservadora, contra mudanças no lugar (CRESWELL, 2004). Posteriormente, autores como Doreen Massey e David Harvey contribuíram para perspectivas sobre o lugar menos conservadoras e mais conectadas a globalização (HOLZER, 2008). Estas críticas levaram a uma perspectiva do conceito de lugar que esteja mais aberto as interferências da globalização e compressão do espaço-tempo (MASSEY, 2000). Neste sentido, acredita-se que o conceito de lugar pode ser um espaço de sentimentos, aconchego, mas também ser um espaço de reunião de pessoas e sentimentos, um nó de uma rede globalizada de capital, pessoas e significados (HAESBAERT, 2017). Este entendimento do conceito de lugar pode ser percebido empiricamente ao refletir a respeito do Bairro do Recife. O bairro em questão recebe diversos tipos de grupos, que o vivenciam de maneiras diferentes. A consequência disto, é que o Bairro do Recife não pode ser um lugar cristalizado, como uma imagem apenas. Este entendimento de lugar, permite também entender que as relações dos jogadores de Pokémon GO com o bairro em questão, não necessitam ter fortes enraizamentos e pertencimentos, mas com topofilias, sobretudo, estimuladas pelo lúdico. Na verdade, ao pensar que encontros em dias comunitários ocorrem

por todo o globo, e que no Brasil, pelo fuso horário, ocorre quase simultaneamente em diversas cidades, é possível pensar que os espaços vivenciados pelos jogadores são nós de uma rede global (MASSEY, 2000). Além disso, considerando que as geograficidades dos jogadores ocorrem em movimento, talvez os sentidos de lugar se desenvolvam muito mais por pontos, ou nós específicos inseridos nos percursos dos jogadores.

As atitudes, os comportamentos do grupo e os modos como os mesmos vivenciam os lugares, podem estar vinculados a quantidade de membros reunidos. Através dos termos divergentes de apinhamento e espaciosidade, Yi Fu Tuan, contribuiu para compreensão de como a quantidade de indivíduos no lugar pode alterar a experiência vivida. Para Tuan, a grande concentração de pessoas em um lugar, provocaria constrangimentos dos indivíduos nos modos como vivenciam os lugares, provocaria apinhamentos, já a espaciosidade, seria a liberdade de vivenciar o lugar sem constrangimentos, como resultado da ausência ou pouca presença de pessoas (TUAN, 1983).

Na maioria dos casos realmente pode ser possível que o apinhamento seja constrangedor e a espaciosidade libertadora, contudo, há situações em que essa lógica pode ser invertida. No caso de uma torcida em um estádio de futebol ou um bloco de carnaval, é factível perceber que uma maior quantidade de pessoas muitas vezes ao invés de constranger o modo como vão torcer pelo time ou se divertir com o bloco, na verdade provoca maior estímulo. Por outro lado, a pouca quantidade de pessoas pode ser um fator desestimulante para vivências como as exemplificadas. Nestes casos, os espaços onde estas geograficidades ocorrem podem acabar sendo lugares de reunião, pois unem pessoas e significados a um lugar (RELPH, 2014). No caso dos encontros de jogadores de Pokémon GO, se torna interessante observar as interações entre jogadores, com o intuito de perceber se há características de reunião, e também, se há predominância de apinhamentos ou espaciosidades.

Como os encontros de jogadores de Pokémon GO são reuniões que ocorrem mensalmente há mais de um ano, é viável imaginar que haja afinidade entre os jogadores, construída ao longo desses meses. A afinidade, intimidade também pode ser algo que se tenha pelo lugar, sendo então um aspecto possível de se perceber. A afinidade enquanto aspecto a ser construído teoricamente, no entanto, existem caminhos teóricos para ser compreendida, em produções anteriores sobre o lugar. Como afirmado anteriormente, os primeiros autores que contribuíram para o conceito de lugar, seguindo sobretudo, uma perspectiva mais humanista, produziram um conceito de lugar entendido por muitos como conservador, algo a ser preservado (CRESWELL, 2004). Esta maneira de entender o lugar revela uma relação de historicidade das

peças com o lugar. De fato, há situações em que pessoas possuem uma conexão com o lugar, entendendo o mesmo como um espaço onde as raízes do indivíduo se encontram, há um sentimento de conhecer o lugar e as pessoas que fazem parte do mesmo (RELPH, 2014).

Para Tuan, a afetividade pelo lugar é algo que poderia demandar tempo, somente através de muitas vivências do mesmo é que se tornaria possível construir um sentido de lugar. O tempo, a memória de diversas experiências são os elementos que poderiam dar a um lugar um significado (TUAN, 1983). As memórias, as raízes, o sentimento de conhecer o lugar, são sinais da existência de intimidade. A intimidade com o lugar então, poderia ser um conjunto de sentimentos sobre o mesmo que envolve memória, envolve uma sequência de experiências vividas nesse lugar, que garantiria a sensação de conhecer o mesmo, e as pessoas que fariam parte desse lugar.

Como o Pokémon GO se trata de um jogo, é preciso considerar que as intencionalidades e seus consequentes significados são fortemente condicionados pelo ciberespaço (LÉVY, 1999) do jogo. No entanto, como este ciberespaço, é uma representação digital do Bairro do Recife, ao analisar as intencionalidades existentes nas atividades dos jogadores de Pokémon GO, é preciso levar em consideração o contexto material e o modo como foi representado, que resultou em um contexto digital que contribui com a experiência.

A percepção de construções ou fabricações de lugares, apinhamentos e espacialidades, as intencionalidades nas atividades, características de nó e de reunião, e até mesmo a intimidade, são aspectos que podem ser observados nas atividades realizadas nos lugares, e a partir desses aspectos, pode ser possível compreender o último dos componentes do lugar, o significado. No entanto, alguns significados do lugar talvez sejam possíveis de compreender quando se escuta os jogadores de Pokémon GO, que são difíceis de serem manifestados por atitudes. Apesar destas dificuldades, são fatores de grande importância para compreensão da relação das pessoas com o lugar, fundamentais para compreensão das geografias existentes.

A compreensão individual de que há uma relação de lugar entre o sujeito e o espaço que vivencia, precisa partir da percepção pessoal. Edward Relph propôs o termo sentido de lugar como sendo a capacidade individual de compreender os espaços como lugares (RELPH, 2014). Como o sentido de lugar é algo que parte das percepções individuais, é um aspecto do lugar que vai depender das individualidades de percepções construídas por cada pessoa ao longo de suas trajetórias de vida.

Deste modo, é possível entender que o sentido de lugar é algo essencialmente subjetivo. Sendo assim, para uma revelação empírica do sentido de lugar, o caminho metodológico mais factível seria a extração das expressões dos sentidos de lugar, que predominantemente ocorreriam ou por meio do diálogo com os jogadores de Pokémon GO, ou em algumas exceções, como quando jogadores podem manifestar os seus sentidos de lugar em meio a atividade-artefato. As expressões do sentido de lugar por sua vez, seriam revelações, principalmente através da fala, que denotem topofilias, ou seja, elos afetivos, sentimentais das pessoas para o lugar (TUAN, 2012).

Os significados por trás do sentido de lugar podem ser os mais profundos dentre os aspectos, uma vez que estão vinculados as topofilias existentes nesta geograficidade. Além disso, o sentido de lugar pode ser um caminho para alcançar o último dos aspectos significativos do lugar, que seria o espírito do lugar. O espírito do lugar, seria uma identidade do lugar, como o lugar é reconhecido pelas pessoas. Originalmente, o termo era atribuído principalmente a lugares sagrados, mas posteriormente teve sua utilização ampliada (RELPH, 2014). Como o lugar adquiri uma identidade através de uma caracterização que é feita por uma parte da sociedade, essa identidade, esse espírito, é construído por meio das percepções das pessoas por um lugar, ou seja, necessita da utilização do sentido de lugar dos indivíduos de um grupo, provavelmente com topofilias individuais semelhantes, que em um conjunto, dão uma identidade ao lugar.

Após as considerações realizadas neste capítulo, é importante refletir acerca do objetivo desta pesquisa, compreender o potencial do Bairro do Recife de se tornar lugar para os jogadores de Pokémon GO através das geograficidades realizadas nos encontros em dias comunitários. Para conseguir realizar isto, é preciso pensar a partir das geograficidades que ocorrem nos encontros, considerando cada ação, onde ocorre e porque ocorre. Ao associar a geograficidade a ideia de Relph de forma, atividade e significado do lugar, pode se tornar possível realizar um movimento teórico-metodológico, em que as análises sobre as geograficidades realizadas pelos jogadores de Pokémon GO, permitirão alcançar a identidade deste espaço, que se acredita, ser de lugar. Afinal, as geograficidades enquanto a ação e relação primária das pessoas no espaço, podem alcançar significados que permitam interpretar a relação homem-espaço como a relação homem-lugar (SERPA, 2019). Contudo, para efetivar que a relação entre jogadores de Pokémon GO e determinados espaços do Bairro do Recife se tornam lugares, é preciso pensar nos elementos de lugar apresentados anteriormente. As ideias de construção e fabricação do lugar, lugar como nó de rede, lugar como espaço de encontro,

espaciosidade e apinhamento, sentido de lugar e identidade de lugar, são neste caso mais do que conceitos-auxiliares, mas são caminhos para perceber lugares. Entretanto, antes de visualizar estas geografidades, é preciso entender sobre quais contextos o Bairro do Recife se tornou o principal local para os encontros de jogadores de Pokémon em dias comunitários.

3 CONTEXTOS CONCRETOS E DIGITAIS NA FORMAÇÃO DO CÍRCULO MÁGICO

Como afirmado anteriormente, a forma enquanto componente do lugar é algo referente aos objetos inseridos na mesma (RELPH, 1976). Neste sentido, antes de pensar como as formas se encaixam dentro do jogo de relações que envolvem as geograficidades, é preciso entender como as formas do Bairro do Recife se tornaram cenários para o círculo mágico dos encontros de jogadores de Pokémon GO. Esta compreensão é ainda mais relevante na medida em que a história e a simbologia das formas dos espaços são relevantes inclusive, pelo fato de que os cenários no Pokémon GO são representações de espaços do substrato espacial material históricos e com importância para as comunidades locais (CUNHA, 2018). Assim, seja sobre a perspectiva do substrato espacial material, ou pela perspectiva digital, se torna fundamental iniciar uma reflexão sobre a forma do lugar estudado, no caso, o Bairro do Recife, a partir de sua história, para depois, compreender sua inserção no Pokémon GO, e então, entender sua participação nas vivências dos jogadores.

Na busca pela compreensão de como as formas do que se especula ser um lugar estudado surgiram, este capítulo se divide em três seções dedicadas a isto. Na primeira, *Breve contextualização histórica do Bairro do Recife*, buscou-se a partir da história do bairro, compreender como este se tornou um espaço atualmente favorável para certas práticas de lazer, como encontros de jogadores de Pokémon GO. Já no segundo subcapítulo, *Formas digitais: os cenários do Pokémon GO*, foi contextualizado um pouco mais sobre os funcionamentos do jogo, para entender como este possui formas digitais do Bairro do Recife. Por fim, há a seção *Formas concretas e digitais: os cenários do Pokémon GO no Bairro do Recife*, onde se apresenta alguns fatos empíricos que permitam compreender que para as experiências dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife, há influências das formas concretas e digitais.

3.1 Breve contextualização histórica do Bairro do Recife

Historicamente, o Bairro do Recife, conhecido por grande parte dos recifenses como Recife Antigo, passou por diversas utilizações e modificações desde o início de sua ocupação por volta de 1537, quando servia como porto de Olinda (SILVA, 2015). Originalmente o que se chama atualmente de Bairro do Recife era conhecido como Assentamento d'O Povo ou Arrecife dos Navios. Este povoado era um istmo conectado a Olinda, primeira capital pernambucana, que devido os arrecifes próximos, fornecia melhores condições para atracar as embarcações, e por isso, foi escolhido como porto (GOMES, 2006). Contudo, somente após a

ocupação holandesa, iniciada em 1630, é que a urbanização do Recife teve expansão (SILVA, 2015). A princípio, no istmo do Recife havia apenas um povoamento em torno da Igreja do Corpo Santo e o Forte de São Jorge, no entanto, os holandeses ocuparam a Ilha de Antônio Vaz, atual bairro de Santo Antônio, além de realizarem aterros para ampliar a área do istmo, que na década de 30 do século XVII já demonstrava alta densidade populacional (GOMES, 2006).

No início da expansão urbana, a população permaneceu no Istmo do Recife em detrimento da Ilha de Antônio Vaz, principalmente pela dificuldade de acessar a ilha. Deste modo, o Conde Maurício de Nassau planejava uma ponte conectando a ilha ao istmo, para que aumentasse a ocupação na ilha e diminuísse os preços dos alugueis no istmo, permitindo que mais pessoas pudessem morar nos dois locais (GOMES, 2006).

Com a reconquista portuguesa em 1654:

A cidade possui uma configuração espacial mesclada a cidade planejada dos holandeses com uma ocupação mais espontânea de característica portuguesa que se caracterizava pelo espaço estreito da península que se estendia em direção à Olinda e pela ocupação paralela à costa devido às funções predominantemente portuárias no Recife. (SILVA, 2015, p. 27).

Ainda durante a ocupação holandesa, algumas vias existentes no atual Recife já eram presentes, como a Avenida Madre de Deus e Rua do Bom Jesus, chamada inicialmente de Rua dos Judeus (SILVA, 2015).

No século XIX, havia uma maior abertura dos portos, e com maior presença de estrangeiros, a reestruturação do porto entrou em debate. Além disso, ideais higienistas e sanitaristas que eram uma tendência da época, contribuíram para definir os moldes da renovação urbana do istmo (SILVA, 2015). Contudo, entraves políticos entre o governo local e o nacional provocaram atrasos e tornaram a renovação urbana desejada em um processo lento e gradativo, marcado principalmente por aterros que aumentavam o corpo do istmo e a construção de armazéns (*Ibidem*).

Apenas no início do século XX é que as transformações mais radicais ocorreram. Seguindo princípios higienistas, mas com discursos de estimular a eficiência do porto e combater a insalubridade da área, o governo local destruiu a Igreja do Corpo Santo, os Arcos que funcionavam como portas da cidade, e os sobrados coloniais (SILVA, 2015). Todos estes locais destruídos eram localizados na área conhecida atualmente como Marco Zero do Recife. Os edifícios coloniais que não foram destruídos, tiveram suas fachadas trocadas de um estilo colonial português para algo mais eclético (*Ibidem*).

Estas obras de princípios higienistas provocaram grandes impactos na paisagem, pois marcaram sua transição para as formas que compõem o Bairro do Recife atualmente. O resultado destes projetos foi um bairro com fortes contrastes em suas paisagens, pois enquanto arquitetonicamente se apresentava como um bairro rico, de prédios de arquitetura eclética e ruas largas, as atividades exercidas no local remetiam as populações mais simples que permaneceram resistindo no bairro (SILVA, 2015). Contudo, é possível afirmar que o projeto de enobrecimento do Bairro do Recife não funcionou, pois na década de 30 do século XX, os contrastes que o Bairro do Recife apresentava somados a expansão urbana do Recife que seguia em direção as periferias, ocasionou um esvaziamento do bairro, que passou a ser praticamente boêmio e portuário (*Ibidem*).

Muito embora, é importante estar atento que este processo de esvaziamento do centro histórico não é exclusividade do Recife, na verdade, este processo é muito comum nas grandes cidades, que quando passaram por um período de expansão urbana mais acelerada, viram seus centros serem esvaziados, principalmente por elites, que preferiam se instalar afastadas dos centros (CORRÊA, 2013). O fato da expansão urbana do Recife ter se iniciado neste bairro garantiu ao mesmo uma certa centralidade dentro do município. De modo que o mesmo, além dos vizinhos Santo Antônio e São José que compõem a noção popular de centro da cidade estão ligadas as diversas regiões da cidade por meio de vias como as avenidas Sul, Norte e Agamenon Magalhães (GOMES, 2006).

Além de intervenções incisivas, com reformas, destruições de prédios e alargamento de ruas, o Estado também pode causar transformações no espaço através de outros tipos de projetos, como programas turísticos que de certa forma podem modificar os usos e as práticas do espaço. No Recife, as primeiras atividades turísticas datam de 1932, quando chegavam dirigíveis de Frankfurt, na Alemanha (PESSOA, 2014). Em 1939 já existia a Diretoria de Estatística, Propaganda e Turismo, responsável por organizar atrações culturais e de lazer pela cidade. Contudo, a atividade turística passou a ser levada mais a sério pelos governantes nas décadas de 60, 70 e 80, quando surgiram infraestruturas de apoio ao turismo, como delegacia do turista, Fundação de Cultura do Recife e ações de divulgação do Recife nos Estados Unidos e Europa foram realizadas (*Ibidem*). Em 1983, devido as demandas globais de maiores portos e a inviabilidade de ampliar mais o Porto do Recife, o Porto de Suape foi construído para atender as demandas. Isto causou impactos no Porto do Recife e no bairro que foi gradativamente negligenciado pelo Estado, sendo necessárias novas revitalizações nas décadas de 80 e 90,

juntamente com incentivos da prefeitura na instalação de empreendimentos comerciais (ALMEIDA, 2011).

Este processo de valorização do Bairro do Recife ganhou muito fôlego a partir do final da década de 90 e início dos anos 2000, com o surgimento de diversos projetos para estimular o comércio e atividades turísticas. Um exemplo disto é o projeto Recife Antigo de Coração, elaborado em 2013, o projeto consiste em tornar as ruas do bairro em espaço de lazer para população, com a realização de atividades culturais, esportivas e de lazer aos domingos, e em especial no último domingo de cada mês (BARBOSA, 2014). O projeto que permanece até a atualidade, é considerado um sucesso, e contribui para tornar o Bairro do Recife mais valorizado.

Além dos projetos turísticos, a valorização do Bairro do Recife, também ocorre com a expansão de empreendimentos associados ao Porto Digital, juntamente com o surgimento de novos museus inaugurados nos últimos anos, como o Cais do Sertão, museu temático da cultura sertaneja pernambucana, e o Paço do Frevo, focado no famoso ritmo musical pernambucano. Além disso, outros espaços de consumo também contribuem para esta valorização, como é o caso do Centro de Artesanato, que vende produtos de artesões de Pernambuco, os Armazéns do Porto, compostos por restaurantes e bares, além do Terminal Marítimo do Recife, que recebe cruzeiros de viagens nacionais e internacionais (LACERDA, 2018).

A valorização do Bairro do Recife não foi composta apenas por projetos turísticos, empreendimentos privados e renovações urbanas, também houve uma preocupação em preservar a arquitetura histórica do bairro. Em 1998, o conjunto arquitetônico, urbanístico e paisagístico do Bairro do Recife foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (IPHAN, c2014). O tombamento do conjunto arquitetônico do Bairro do Recife apesar de ter um caráter de preservação, também pode ser considerado uma forma de valorizar o bairro, pois garante ao mesmo uma certificação de sua importância histórica, e assim, há uma contribuição para o projeto público e privado de tornar o bairro um local apto para práticas de lazer, como o turismo.

Com base no exposto, fica claro que grande parte da história da cidade do Recife se encontra na paisagem do Bairro do Recife. Contudo, por mais que a história e a centralidade do bairro sejam elementos fundamentais para o mesmo poder ser representado da maneira que é no Pokémon GO, não se pode negar que as ações de valorização do bairro exercidas pelo Estado em parcerias com o setor privado também foram decisivas para tornar o Bairro do Recife um

local propício para o lazer, o que permite o mesmo ser lugar para diversos grupos que o vivenciam.

3.2 Formas digitais: os cenários do Pokémon GO

Os objetivos principais do Pokémon GO são conseguir *pokémons* de todas as espécies além de alcançar o último nível de experiência do jogo, que em novembro de 2020, foi alterado do nível 40 para o 50. Para alcançar estes objetivos, é necessário o jogador se deslocar pelos espaços da cidade em que se encontra, para que através da tela do aparelho eletrônico, consiga visualizar uma representação da cartografia do local onde o jogador se encontra (Fig. 11). Nesta representação da cartografia local, sempre se encontra o avatar do jogador, e na medida que o jogador se deslocar na cidade, o avatar que o representa no ciberespaço do Pokémon GO poderá se deparar com *poképaradas* e ginásios, que serão melhor explicados posteriormente. Além disso, também há a presença de *pokémons*, que surgem, ou como os usuários costumam dizer, *spawnam* diante dos players.

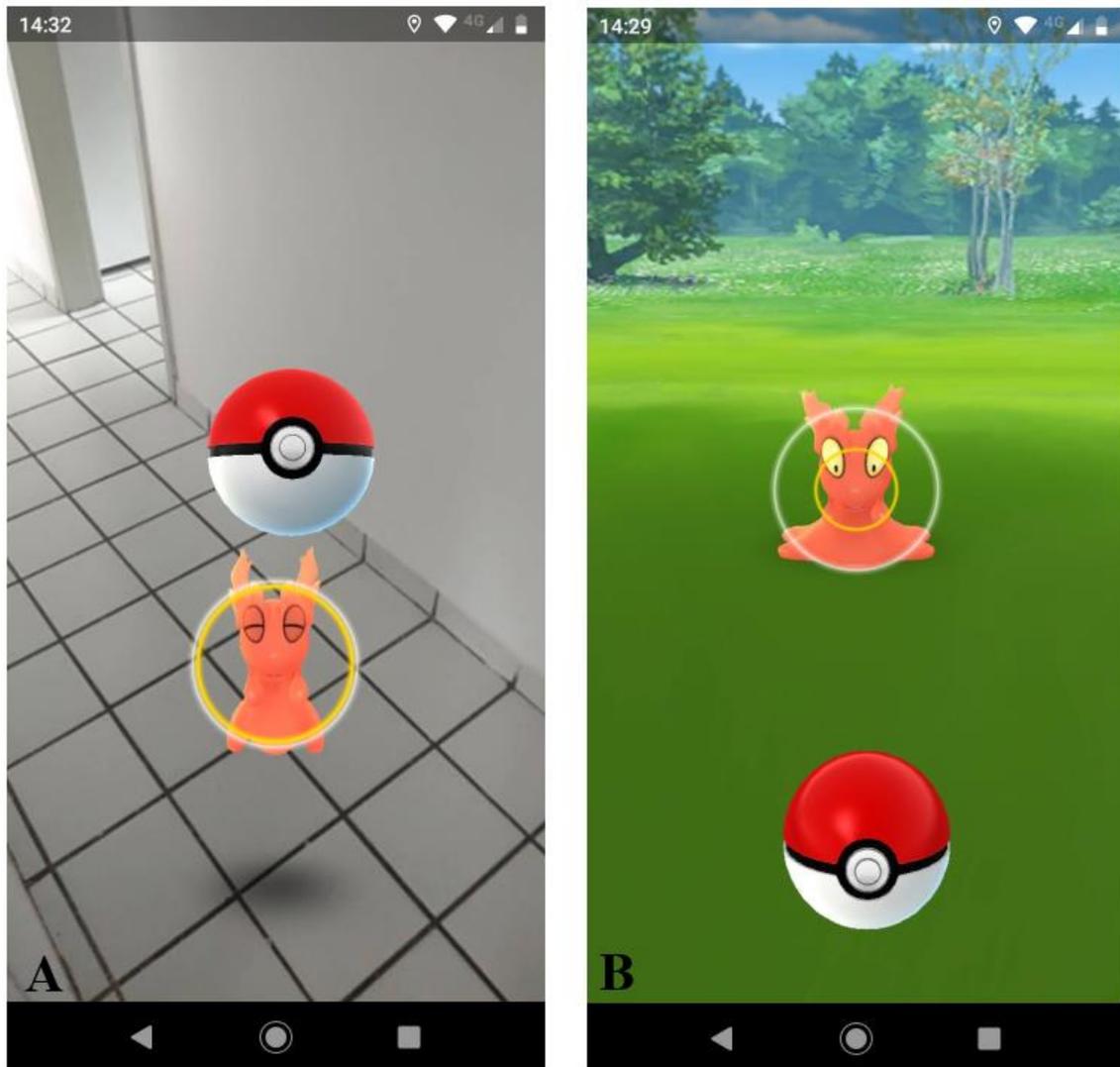
Figura 11 – Tela inicial do Pokémon GO



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

Ao tocar na tela, no ponto onde o *pokémon* se encontra, é possível capturar o *pokémon* que apareceu com ou sem a realidade aumentada. Com a realidade aumentada, se torna viável enxergar pelo aparelho eletrônico o *pokémon* presente no local onde o jogador se encontra. Sem a realidade aumentada, a visualização do *pokémon* ocorre no ciberespaço do jogo (Fig. 12).

Figura 12 – (A) Tela de captura de *pokémon* com a função de realidade aumentada (B) Tela de captura de *pokémon* sem a função de realidade aumentada



Fonte: Screenshot do aplicativo Pokémon GO.

Sobre as *poképaradas* e ginásios, comentados anteriormente, são cenários que possuem localizações fixas, associadas a espaços existentes nas cidades, com algum tipo de simbolismo, como estátuas, edifícios de alguma relevância na cidade, e outros tipos de monumentos, nos quais somente podem ser acessados caso o jogador se encontre próximo. Nas *poképaradas* (Fig. 13), é possível os usuários de Pokémon GO adquirirem itens e missões, além de colocarem itens de efeito temporário que aumentam o surgimento ou *spawn* de *pokémons* nos arredores e

batalhar contra membros da Equipe GO Rocket, que na narrativa do jogo são vilões que maltratam *pokémons* e roubam itens das *poképaradas*.

Figura 13 – *Poképarada* Poeta Antônio Maria, no Bairro do Recife



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

Os ginásios, por sua vez, recebem esse nome em referência aos ginásios existentes nos jogos anteriores da franquia *pokémon* e nas temporadas do animé. Na franquia Pokémon, os ginásios são arenas onde os personagens do mundo de Pokémon desafiam os responsáveis para conseguir medalhas necessárias para acessar espaços destinados a elite dos treinadores de *pokémons*. No caso do Pokémon GO, além da possibilidade de conseguir itens, os ginásios são espaços disputados pelos três times do jogo nos quais todos os jogadores precisam fazer parte de um: Valor, Instinto e Sabedoria. Esta dinâmica funciona da seguinte maneira, os jogadores podem colocar apenas um *pokémon* seu para defender um ginásio se esse estiver sobre domínio do seu time e caso ainda haja espaço, sendo possível haver no máximo 6 defensores (Fig. 14). Por outro lado, se o ginásio estiver sobre domínio de outro time, o jogador pode colocar seus *pokémons* para duelar contra os *pokémons* do outro time com o intuito de tomar o controle do ginásio para sua equipe.

Figura 14 – Ginásio Guardiã da Entrada da Ponte, localizado no Bairro do Recife



Fonte: Screenshot do aplicativo Pokémon GO.

Quanto mais tempo um *pokémon* do jogador permanecer no ginásio, mais moedas o jogador ganha, para poder utilizar na loja do jogo onde pode comprar itens. Os *pokémons* presentes no ginásio possuem uma barra de vida, quando a mesma é zerada, o *pokémon* sai do ginásio. Contudo, é possível regenerar essa barra para fazer o *pokémon* durar mais no ginásio. Por isso, o jogador só pode ganhar 50 moedas no máximo em um dia, o correspondente a permanecer oito horas no ginásio, para inibir atitudes de manter um *pokémon* no ginásio por muito tempo, como dias.

Ainda nos ginásios, os jogadores podem participar de *raids*, que são momentos onde um *pokémon* selvagem domina o ginásio temporariamente, impedindo as disputas de poder, e sendo possível de ser adquirido pelos jogadores que o derrotarem. Ao todo existem cinco níveis de *raids*, quanto maior o nível da *raid*, maior a necessidade de se aliar a outros jogadores para conseguir a vitória. As *raids* são interessantes por permitirem a associação de jogadores de times diferentes para conseguir a vitória, principalmente nas *raids* de nível cinco, que

geralmente têm foco em *pokémons* chamados de lendários, considerados como os mais raros do jogo. Embora os ginásios não contribuam para o aumento do *spawn* nos dias comunitários, a possibilidade de ocorrer uma *raid* de nível cinco, que provoca a necessidade de alianças para ser superada, faz com que a existência de ginásios em uma área que existem encontros de jogadores em dias comunitários seja algo positivo.

Apesar de ser administrado por uma empresa, o Pokémon GO permite a participação dos jogadores na escolha dos locais que se tornam *poképaradas* e ginásios. Esta participação funciona da seguinte maneira, os jogadores que alcançam o nível quarenta, podem sugerir locais para se tornarem *poképaradas* e posteriormente se tornarem ginásios, além disso, jogadores a partir do nível 39 podem avaliar as solicitações de criações das *poképaradas*. A sugestão funciona com o registro de uma fotografia do local desejado e elaborando alguma descrição textual deste local. Para Niantic, é preciso que o local seja acessível e tenha alguma importância para comunidade local (CUNHA, 2018). Deste modo, evoluir no jogo acaba tendo a recompensa para o jogador, pois esse conseguirá participar de forma mais ativa da construção do ciberespaço do jogo.

Sobre as missões (Fig. 15) comentadas anteriormente, são tarefas que o jogador precisa executar para ganhar pontos de experiência que contribuem em sua evolução pessoal até o nível 50, além de receber itens. Existem duas maneiras de ganhar missões, a primeira ocorre ao visitar *poképaradas*, onde só é possível adquirir uma missão de uma mesma *poképarada* em um dia. Ao completar uma missão em sete dias diferentes, o jogador ganha uma recompensa extraordinária, que geralmente é um *pokémon* lendário. A segunda maneira de conseguir missões, é através do Professor Willow – um personagem não jogável do Pokémon GO – que designa missões especiais eventualmente ao jogador, muitas vezes associadas a eventos.

Figura 15 – Tela das missões



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

3.3 Formas concretas e digitais: os cenários do Pokémon GO no Bairro do Recife

O Bairro do Recife é um local que pode ser vivenciado de diferentes modos, através de diversas ações, que conseqüentemente conectam as pessoas ao espaço vivenciado de maneiras específicas. No caso do Pokémon GO, em que prédios, praças, artes urbanas e outros pontos podem ser representados no jogo, há a possibilidade de uma aproximação maior entre os jogadores e o lugar em questão. Esta aproximação que ocorre por causa do jogo, se justifica pelo fato de que os cenários do jogo enquanto representações do substrato espacial material (SOUZA, 2016), são utilizados para coleta de itens, mas também contribui para capturar os *pokémons*. Sendo assim, os cenários acabam sendo fontes de recursos dentro da dinâmica dos encontros.

Por mais que o Bairro do Recife pela sua centralidade na cidade, e sua importância histórica seja um local que facilmente pode ser compreendido como interessante para os encontros do Pokémon GO, é fundamental observar e realizar algumas reflexões acerca dos

pontos representados no jogo, para assim, entender como a história desse local o permite estar inserido nas dinâmicas dos jogadores de Pokémon GO. Estas reflexões podem ser iniciadas através da figura a seguir (Fig. 16), na qual é possível visualizar a disposição dos locais representados no Pokémon GO encontrados no Bairro do Recife.

Figura 16 – Disposição dos locais representados no Pokémon GO na área vivenciada pelos jogadores durante os encontros em dias comunitários



Fonte: Produzido pelo autor.

A figura acima, que apresenta a área em que os jogadores de Pokémon GO se especializam nos encontros em dias comunitários no Bairro do Recife e os locais representados dentro do jogo nesta área, foi elaborada com base nas observações realizadas durante os encontros acompanhados, de julho de 2019 até dezembro de 2019. A região vivenciada pelos jogadores de Pokémon GO é composta por locais históricos do Bairro do Recife, como o Marco Zero da cidade, a Rua do Bom Jesus, e a Praça do Arsenal da Marinha.

O recorte do Bairro do Recife no qual ocorrem os encontros de jogadores de Pokémon GO (Fig. 17), é o mesmo onde muitas das intervenções de valorização do bairro realizadas pelo Estado e o setor privado aconteceram. Alguns exemplos disto são os novos armazéns, o museu Paço do Frevo e o Porto Digital. Além dos encontros de jogadores de Pokémon GO, esta área analisada é palco de atividades de outros grupos locais e também de visitantes. Fica claro que as iniciativas do Estado e do setor privado provocaram uma área de lazer dentro do bairro, que não engloba a totalidade do bairro.

Figura 17 – Região percorrida pelos jogadores de Pokémon GO durante os encontros em dias comunitários

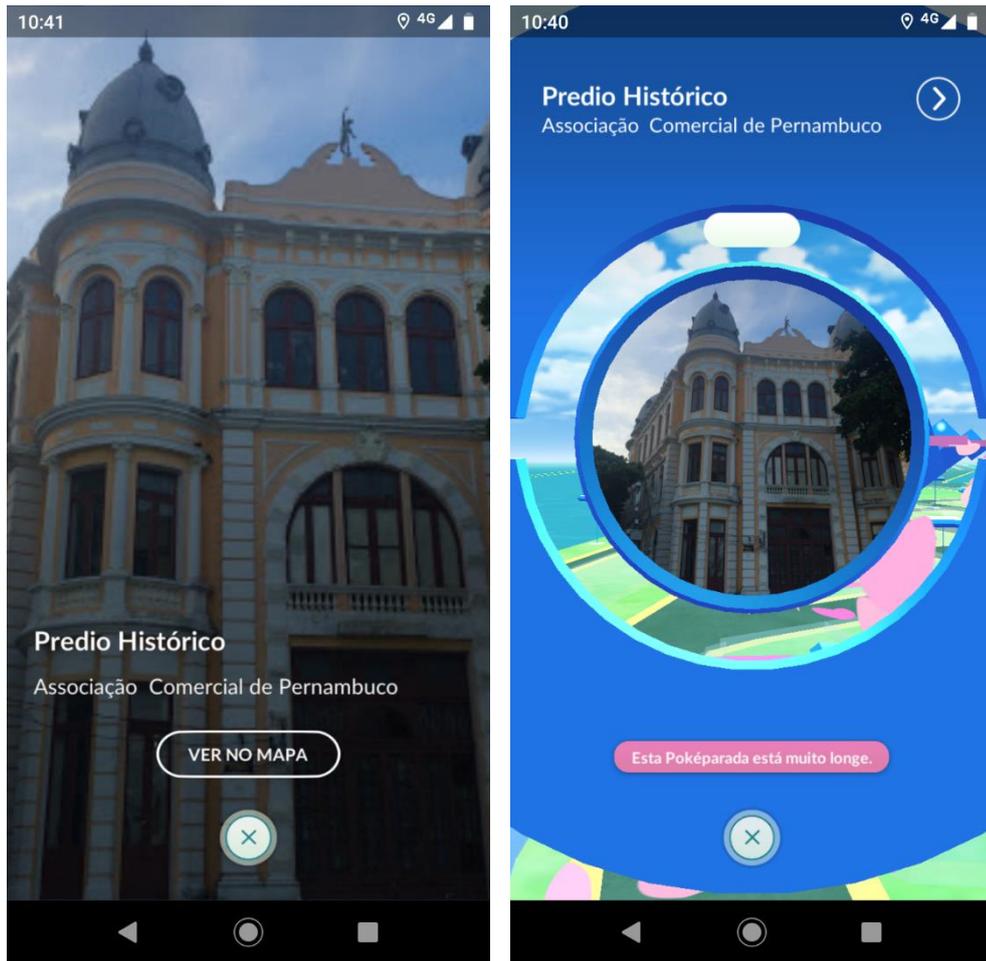


Fonte: Produzido pelo autor.

É possível compreender que esta área que é o círculo mágico dos encontros de jogadores de Pokémon GO, por meio das intervenções públicas e privadas realizadas, foi produzida na expectativa de se obter lucro por meio de atividades de serviços de lazer, turismo e de tecnologia através por exemplo, do Porto Digital e startups que existem no local. No caso das vivências dos jogadores de Pokémon GO, foi observado que esses sujeitos se deslocam sobretudo dentro desta área destacada na figura, evitando sair da mesma. Foi presenciado situações em que jogadores expressaram receio de jogarem com os celulares expostos fora desta área de maior conforto, algo que demonstra que o círculo mágico não é completamente abstraído dos contextos sociais ao seu redor.

Apesar das valorizações ocorridas no Bairro do Recife terem sido fundamentais para criar um espaço para o lazer, como jogar Pokémon GO, a história do bairro já citada, é possivelmente o elemento central para o surgimento de lugares no Bairro do Recife para jogadores de Pokémon GO. Isto pode ser afirmado por dois motivos, primeiro, que a própria valorização do bairro se utilizou da importância histórica do mesmo, com o surgimento de novos museus e espaços culturais, e segundo, pelos locais do bairro que foram representados no jogo (Fig. 18).

Figura 18 – *Poképarada* representando prédio histórico no Bairro do Recife



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

As imagens acima exemplificam bem como a paisagem do Bairro do Recife, carregada de objetos históricos é incorporada ao Pokémon GO. O edifício da Associação Comercial de Pernambuco (ACP), que funciona desde 1839, é histórico e está presente no conjunto arquitetônico do bairro que foi tombado pelo IPHAN (ACP, 2016). Além do valor histórico, sua localização em frente a famosa Praça do Marco Zero da cidade do Recife, garante que o prédio atenda requisitos do Pokémon GO para ser representado dentro do mesmo através, por exemplo, da importância histórica para comunidade local (CUNHA, 2018).

Como as sugestões dos locais para serem representados dentro do jogo são feitas em grande parte pelos jogadores, é possível observar na maneira como os cenários são descritos, que não há muitas informações sobre a história do local. Esta é uma situação que se repete não apenas no Bairro do Recife, mas como também em outros locais com relevância histórica (RAMOS, 2019).

Se pode perceber que em algumas das representações realizadas no Pokémon GO, não conseguem transmitir informações que permitam que os jogadores possam se conectar de modo mais íntimo com o lugar vivenciado. Porém, há casos no Bairro do Recife que conseguem transmitir informações acerca do local (Fig. 19).

Figura 19 – Representação de achados arqueológicos do Bairro do Recife no Pokémon GO



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

Estes exemplos deixam claro que é possível representar locais no Pokémon GO de maneira mais informativa e que conecte os jogadores ainda mais com os locais em que se encontram para jogar (RAMOS, 2019). No entanto, muitas vezes o que é priorizado pelos jogadores não são os locais representados em si, e os valores que carregam, mas sim a quantidade de cenários do jogo dentro de um raio curto de distância. Ao observar a figura 16 é visível que há uma grande quantidade de cenários dentro da área em que os jogadores vivenciam durante os encontros. Muitos dos cenários dentro desta área não são representações de prédios históricos, revelando um outro caráter das utilizações das formas do Bairro do Recife no Pokémon GO (Fig. 20).

Figura 20 – *Poképarada* Armária do Piche, localizada no Bairro do Recife



Fonte: *Screenshot* do aplicativo Pokémon GO.

Os cenários apresentados na imagem acima não possuem uma conexão com o conjunto arquitetônico do Bairro do Recife, no entanto, são exemplos de uma variedade de locais representados no Pokémon GO que é comum de se encontrar no Bairro do Recife. Durante o período da pesquisa acompanhando as vivências de jogadores de Pokémon GO, foi possível perceber que devido o desejo de tornar os círculos mágicos (HUIZINGA, 2000) mais atrativos, os jogadores de Pokémon GO podem realizar indicações para cenários do jogo se utilizando de locais que mesmo que não tenham um simbolismo para a comunidade local, possuam algum tipo de aspecto visual chamativo, como são os casos dos grafites.

O objetivo por trás destas abordagens para incrementar o local de jogo é melhorar a experiência de jogar Pokémon GO no Bairro do Recife, pois com mais cenários, o jogo se torna mais dinâmico nesse local. É possível compreender que os jogadores de Pokémon GO, por meio do incremento de cenários no círculo mágico (HUIZINGA, 2000), participam efetivamente da construção de lugar (RELPH, 2014). As formas concretas do Bairro do Recife foram um

produto entregue para os jogadores de Pokémon GO, que aparentemente não podem moldá-las, embora isso pode ser discutido. Afinal, através da participação dos jogadores nas representações de espaços da cidade no Pokémon GO, é perceptível intervenções desses sujeitos nas formas do lugar, sobretudo em sua face digital. De todo modo, as experiências vividas por estes sujeitos dependem também do ciberespaço (LÉVY, 1999) do jogo, que por meio dos cenários e dos *pokémons* que aparecem nesses cenários, direcionam as experiências dos jogadores. Assim, quando este ciberespaço é moldado pelos jogadores, através do acréscimo de formas, que no caso são cenários, se pode afirmar que os jogadores moldam efetivamente as formas digitais, e desse modo, participam da construção do lugar (RELPH, 2014) que vivenciam, um lugar que possui formas concretas e digitais.

As interações dos jogadores de Pokémon GO com as formas digitais parecem de fato existir, seja pela capacidade dos jogadores de alterá-las em significados, seja pelo direcionamento que o digital transmite aos jogadores, influenciando os comportamentos dos mesmos. Contudo, as relações com as formas também ocorrem na dimensão do substrato espacial material (SOUZA, 2016). Durante os encontros, também é possível observar associações dos jogadores com as formas concretas, por exemplo, quando os mesmos utilizam as marquises dos prédios para se proteger durante chuvas ou incidência de raios solares (Fig. 21). O que evidencia que a interação com espaço não é apenas com as formas, mas que o clima também faz parte da geograficidade.

Figura 21 – Jogadores de Pokémon protegendo-se da irradiação solar



Fonte: Registrada pelo autor (nov. 2019).

Diferentemente das formas no Pokémon GO que quando alteradas pela participação de jogadores, com o surgimento de novos cenários, ficam marcadas no ciberespaço (LÉVY, 1999) do jogo, no concreto, é difícil observar marcas que permanecem nas formas do Bairro do Recife produzidas pelos jogadores de Pokémon GO. Contudo, não são necessárias marcas definitivas para afirmar que os jogadores de Pokémon GO também moldam as formas concretas do bairro, mesmo que de maneira temporária. Isto fica claro ao observar concentrações e deslocamentos dos jogadores (Fig. 22).

Figura 22 – Jogadores de Pokémon GO concentrados no Bairro do Recife



Fonte: Registrada pelo autor (jul. 2019).

Durante os encontros, observando os jogadores concentrados ou em deslocamentos, é possível afirmar que os mesmos provocam algo nas formas das ruas do Bairro do Recife. Através das dinâmicas inerentes ao jogo, os usuários do Pokémon GO produzem escrituras na paisagem (BESSE, 2014), que despertam a atenção de pessoas que não estão inseridas nas dinâmicas do jogo. Muitas vezes foi testemunhado comentários de pessoas curiosas com as aglomerações que ocorriam. Deste modo, mesmo que de maneira temporária, os jogadores conseguem marcar as formas em sua dimensão concreta e digital. Da mesma maneira, que estas formas marcam os jogadores, pois servem como referência e direcionam as atividades que ocorrem. Deste modo, ao refletir acerca das interações dos jogadores com as formas, é plausível constatar as primeiras evidências de que há de fato geograficidades entre jogadores de Pokémon e o Bairro do Recife. Geograficidades que surgiram inicialmente, pelo local que foi produzido por Estado e setor privado, e posteriormente, nas vivências que os jogadores realizaram com o surgimento do Pokémon GO.

A partir destas composições de cenários do Bairro do Recife no Pokémon GO, como já afirmado, o bairro se tornou um espaço que é de fato atrativo para ser palco das reuniões dos jogadores. Em diálogo com um jogador que participa da organização do grupo local de jogadores que se encontram em dias comunitários, foi esclarecido como a mobilização dos encontros surgiu. Segundo o mesmo, o grupo iniciou em 2016, ano do surgimento do *game*, nas

redes sociais, de maneira pequena, apenas com alguns amigos e conhecidos interessados no Pokémon GO. O intuito deste grupo no começo, era ser um ciberespaço para interação e sobretudo, diversão. Após um dos jogadores relatar um caso na Argentina onde jogadores arrecadaram quilos de alimentos não-perecíveis em um encontro, os jogadores do grupo recifense passaram a realizar encontros já no Bairro do Recife, arrecadando alimentos. A escolha do local, segundo este jogador, foi realmente devido à sua centralidade na cidade do Recife. Com o tempo, este grupo foi aumentando sua fama nas redes sociais, cativando outros jogadores que buscavam a experiência de participar de encontros em grupo. Com o início dos eventos oficiais do jogo, intitulados de dias comunitários, esta comunidade foi se consolidando gradativamente.

Com isto, se percebe que embora os componentes do lugar possam ser refletidos com focos separados, são indissociáveis uns dos outros (RELPH, 1979), como pôde ficar claro com as reflexões acima, nas quais tornaram possíveis associações entre as formas com os demais componentes do lugar, as atividades e os significados (*Ibidem*). Sendo assim, as reflexões isoladas sobre as formas do lugar vivenciado pelos jogadores de Pokémon GO podem parecer encerradas momentaneamente, até que sejam reiniciadas em interseção com as reflexões sobre os demais componentes do lugar. Deste modo, o trabalho segue para compreender como as atividades ocorrem no lugar, derivadas das geograficidades.

4 O CIRCULO MÁGICO EM MOVIMENTO: As geograficidades do lugar

Como antecipado nas páginas anteriores, é possível observar duas grandes atividades desempenhadas pelos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife, as concentrações e os deslocamentos. Contudo, para compreender de maneira mais profunda as geograficidades vivenciadas por estes sujeitos nas experiências de jogar Pokémon GO no Bairro do Recife, é necessário dedicar atenção as atividades desenvolvidas pelos jogadores, pois, a atividade faz parte do lugar, é um componente de sua identidade (RELPH, 1979). Neste sentido, o seguinte capítulo busca apresentar as atividades desenvolvidas pelos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife, como algo necessário, afinal, nas ações no espaço, as pessoas produzem suas escrituras, suas geografias (BESSE, 2014). Para lidar com este compromisso, a sequência deste capítulo foi planejada seguindo a lógica de que o círculo mágico em questão possui um início e fim similares e em seguida seu desenvolvimento. Assim, o capítulo começa com as concentrações iniciais e finais e depois as alternâncias entre os deslocamentos e as concentrações dispersas. Por fim, serão realizadas algumas considerações sobre como as geograficidades do Bairro do Recife se tornam lugar para os jogadores de Pokémon GO.

4.1 Concentrações iniciais e finais

As concentrações iniciais são os momentos em que jogadores de Pokémon GO se reúnem antes do início oficial do evento dia comunitário. Geralmente, uma hora antes do horário estabelecido para o começo dos dias comunitários era possível constatar jogadores de Pokémon GO reunidos, em todos os eventos acompanhados pelo pesquisador. O local em que os jogadores costumavam se concentrar inicialmente, era o entorno do prédio da Associação Comercial de Pernambuco (ACP), preferencialmente, nas escadarias da entrada principal, em frente a Avenida Alfredo Lisboa, e a Praça do Marco Zero, um dos principais símbolos da cidade do Recife. Contudo, em alguns eventos que ocorreram em horários com irradiação solar mais intensa, os jogadores se concentraram na lateral do edifício da ACP. Exemplo disto ocorreu no dia 16 de novembro de 2019, quando o dia comunitário se iniciou as 11:00 horas (Fig. 23).

Figura 23 – Concentração inicial de novembro



Fonte: Registrada pelo autor (nov. 2019).

A principal motivação segundo um jogador que participa do grupo que mobiliza os encontros, se dá pela localização. Isto inclusive é algo destacado por um jogador quando foi questionado por locais de preferência para encontrar outros jogadores: “*Acho que no Antigo é melhor, é melhor pra mim no caso né, porque eu pego só um metrô, de casa pra lá, tranquilo, cheguei*” (Homem, 18 anos). Preferências pelo Bairro do Recife podem ser compreendidas, afinal, o bairro possui uma centralidade dentro da cidade, o que permite maior acessibilidade a jogadores de diferentes áreas da cidade, e de municípios vizinhos. Contudo, como foi refletido no capítulo anterior, além da centralidade, o Bairro do Recife passou por um processo de valorização que contribuiu para torná-lo, um local agradável para práticas de lazer, como jogar Pokémon GO. A história do Bairro, também atua a favor neste sentido. Portanto, diversas estruturas históricas no mesmo, que são representadas pelo jogo, contribuem para produzir um espaço com muitos cenários digitais, o que favorece as práticas dos jogadores.

Ao acompanhar os encontros dos jogadores de Pokémon GO em dias comunitários de julho a dezembro de 2019, foi observado que as concentrações iniciais são momentos em que

os jogadores costumam conversar uns com os outros e repousar antes de três horas de dia comunitário, que consistem principalmente de deslocamentos. Algumas interações híbridas também são visíveis durante as concentrações iniciais, como jogadores que trocam pokémons, duelam e fazem amizades no jogo, uns com os outros. É viável pensar em interação híbrida, porque ocorre no espaço concreto e no ciberespaço do jogo, simultaneamente. Neste sentido, é perceptível que o ciberespaço aparece de maneira cooperativa ao concreto, que na verdade é uma das possibilidades já imaginadas para a interação entre ciberespaço e espaço concreto presentes na literatura (MITCHELL, 1995). Esta integração do ciberespaço com o concreto durante as concentrações iniciais é algo que pode ser percebido durante todo o desenvolvimento das geograficidades, inclusive pelos jogadores como afirma uma adepta do Pokémon GO quando questionada sobre esta relação: “*De todo jeito é uma tela, mas não é uma tela tão isolada*” (Mulher, 18 anos).

As integrações entre concreto e digital também podem ser observadas nas ações de jogadores de doar quilos de alimentos não perecíveis para organizações não-governamentais (ONGS) (Fig. 24). A cada um quilo de alimento não perecível doado, é dado em troca ao jogador, uma pulseira com código para o sorteio de itens ao final do dia comunitário, durante a concentração final. A integração entre os planos concreto e digital ocorre nesta situação, quando jogadores que estão a princípio atraídos a este local por causa da importância simbólica do digital, o jogo, e realizam uma atitude que causa impactos em contextos sociais concretos.

Figura 24 – Doações realizadas pelos jogadores de Pokémon GO



Fonte: Registrada pelo autor (set. 2019).

A mobilização realizada para fornecer os itens sorteados e as conexões com ONGs para doar os quilos de alimentos não-perecíveis doados pelos jogadores, é executada por jogadores locais do Recife e região metropolitana, que desde o início do Pokémon GO em 2016, se encontram para jogar juntos no Bairro do Recife, sobretudo em dias comunitários. Com o passar do tempo, foi crescendo a comunidade e se iniciou uma atuação que articula os jogadores e faz com que pessoas a princípio estranhas umas às outras, oriundas de locais diferentes, se reunissem para vivenciar os dias comunitários juntos. Em 2019, a solidariedade dos jogadores de Pokémon GO que se encontram no Bairro do Recife gerou uma arrecadação de mais de uma tonelada de quilos de alimentos não perecíveis doados (Fig. 25).

Figura 25 – Quantidade de alimentos doados em 2019



Fonte: Pokémon GO Presenciais Recife, 2019.

Um aspecto interessante sobre as concentrações, é que certas vezes provocam a curiosidade de pessoas próximas que não são jogadoras. Neste sentido, se observou por diversas vezes pessoas questionando a respeito das concentrações: “*o que é que tá acontecendo aí?*” ou “*isso é encontro de pokémon é? como é isso?*”. Além disso, também foi averiguado vendedores ambulantes com discursos voltados aos jogadores, no sentido de que seus produtos dariam sorte aos usuários do Pokémon GO. Em outros casos, é possível encontrar produtos temáticos do jogo (Fig. 26).

Figura 26 – Produtos com a temática do Pokémon comercializados



Fonte: Registrada pelo autor (ago. 2019).

As concentrações iniciais são concluídas quando o evento oficial do dia comunitário no jogo, se inicia, e então, se iniciam os deslocamentos alternando com as concentrações dispersas. Contudo, é possível observar que nos minutos e segundos que antecedem o início oficial dos dias comunitários, há grande entusiasmo e empolgação dos jogadores, que se concentram diante das telas dos aparelhos eletrônicos esperando o surgimento ou *spawn*, de uma grande quantidade de *pokémons* da mesma espécie. Isto permite entender que além de interações concretas, digitais e solidárias, as concentrações iniciais são também momentos com função de criar sensações de empolgação e imersão para os dias comunitários nos quais antecedem.

Todo este conjunto de ações que englobam a concentração inicial possuem uma repetitividade, ocorrendo em todos os dias comunitários. Ao pensar nisto, sobre a lógica dos círculos mágicos, é possível entender que a concentração inicial, é na verdade um conjunto de atividades que iniciam uma abstração dos arredores, como costuma se encontrar em círculos mágicos (HUIZINGA, 2000). Pois, todas as ações que ocorrem durante as concentrações iniciais de certo modo, provocam uma introdução ao digital, ao lúdico e a experiência que vai ser vivenciada durante o dia comunitário. Assim, na medida em que os jogadores vão sendo

introduzidos ao dia comunitário pela concentração inicial, abstraem de algum modo a vida fora desta atividade, iniciando assim, a atividade lúdica (*Ibidem*).

Após o fim do evento oficial no Pokémon GO chamado de dia comunitário, o grupo de jogadores que se reúne no Bairro do Recife, se concentram uma última vez em frente ao edifício da Associação Comercial de Pernambuco (ACP). Iniciando assim, a última etapa da sequência de fases que compõem a experiência do dia comunitário no Bairro do Recife, a concentração final (Fig. 27).

Figura 27 – Concentração final de jogadores de Pokémon GO



Fonte: Registrada pelo autor (ago. 2019).

A concentração final é uma aglomeração com finalidade de encerramento dos encontros dos jogadores de Pokémon GO em dias comunitários, no Bairro do Recife. Durante este momento, ocorre o sorteio de itens para jogadores que doaram alimentos não perecíveis, além de uma premiação para quem conseguir obter mais *pokémons* da versão brilhante ou *shiny*, durante o dia comunitário. Para o vencedor desta disputa, é dada uma pequena placa comemorativa, já para aqueles que são sorteados, os brindes podem variar, embora sejam geralmente associados a franquia Pokémon.

Apesar de este ser um momento de encerramento, ao acabar, provoca a retirada da maioria dos jogadores e a permanência de alguns poucos que continuam interagindo fortemente influenciados pelo jogo. A concentração final ainda faz parte do círculo mágico, mesmo que seja o momento de sua conclusão. Isto porque, durante este momento ainda há uma abstração que assim como a concentração inicial, não é direcionada predominantemente para as telas dos aparelhos eletrônicos, mas ainda ocorre em função do jogo. Pois a premiação e os sorteios são alimentados por elementos do Pokémon GO e da franquia Pokémon. Além disso, é possível observar que permanece durante a concentração final uma distinção visível entre jogadores e não-jogadores, marcada por interações curiosas de não-jogadores a respeito da aglomeração.

Após a conclusão deste cerimonial de encerramento, a grande abstração que ocorre de maneira coletiva, se encerra, e embora os jogadores possam continuar se abstraindo durante suas rotinas, não há a coletividade. Esta, por mais que possa continuar existindo em interações no ciberespaço das redes sociais, não acontece no substrato espacial material (SOUZA, 2016), até o dia comunitário seguinte.

Ao considerar, que as escadarias ou a lateral do edifício da ACP são sempre o ponto de encontro e despedida para os encontros nos dias comunitários, se pode pensar que este espaço que foi palco de muitas confraternizações, diálogos e interações, pode ser um lugar para os jogadores de Pokémon GO. Das figuras apresentadas anteriormente, da 23 a 27, todas foram frutos de fotografias de momentos nos arredores do edifício da ACP. Isto revela que de fato muitas experiências ocorreram neste espaço. Dentre estas figuras destacadas, a 25 realizada pelos organizadores locais do encontro, demonstra que o espaço em questão possui importância para os jogadores, que pode ser entendida como simbólica. Ainda sobre esta reflexão do prédio da ACP ser lugar para os jogadores, as experiências vivenciadas pelo pesquisador durante as atividades de campo corroboram para uma compreensão deste espaço como lugar. Pois, neste espaço ocorreram muitas confraternizações e interações memoráveis, como por exemplo, quando um jogador ganha o sorteio realizado, ou a disputa local de ganhar mais *pokémons* brilhantes.

Ao pensar nas geografidades, as relações entre pessoas e espaços podem ser compreendidas no caso do lugar prédio da ACP, como um lugar em que as interações e confraternizações ocorrem devido a um interesse em comum, o Pokémon GO, mas no qual as atividades consistem mais, de interações entre jogadores do que interações com o jogo. Neste sentido, o prédio da ACP se demonstra ser lugar principalmente por seu aspecto de reunião (RELPH, 2014). Afinal, une jogadores, o jogo, mas de certa forma, também aqueles que estão

fora do círculo mágico, como por exemplo no caso das doações que partem de jogadores para não-jogadores. A frente do prédio da ACP em conjunto com a Praça do Marco Zero, se demonstra ser um lugar de reuniões, em que a participação dos jogadores, os encontros entre esta comunidade se apresentam como centrais para uma conexão com este espaço, como a figura a seguir demonstra (Fig. 28).

Figura 28 – Manifestação de Orgulho



pokemongorecifepresenciais
Recife

ajudar muitas pessoas que nem sabem direito o que é "Pokimon" mas pedem pela nossa proteção e que "Deus faça aparecer cada vez mais Pokimon" para nós!

É meus amigos, uma Tonelada é o peso, que suportamos, uma tonelada foi o que arrecadamos em 5 meses neste ano, e se Deus Quiser conseguiremos muito mais!

Fora isso tem os amigos que eu fiz jogando esse jogo, amigos que eu nunca teria conhecido sem a ajuda do jogo e hoje sou grato a Deus.

Obrigado a todos vocês que colaboraram para que isso acontecesse.

Obrigado Grupo "Os40" por organizar esse belo trabalho!

Uma Tonelada... de piadas eu já ouvi quando eu saía de casa dizendo que ia jogar Pokémon.

Uma Tonelada... de insultos já ouvi por pessoas dentro de carros, ônibus ou em motos quando tava jogando.

Uma Tonelada... de Problemas eu esqueço quando estou jogando e me divertindo com os meus amigos.

Uma Tonelada... de alimentos doados a ONGs para

#EncontroPokemonGo
#VamosNianticLATAM
#Pokemon
#PokemonGo
#PokemonGoRecife
#PokemonGoRecifePresenciais
#PokemonGoPE
#PokemonGoBR
#PokemonGoBrasil 🇧🇷

Ver todos os 8 comentários
22 de maio de 2019 · Ver tradução

Fonte: POKÉMON GO RECIFE PRESENCIAIS, 2019.

A partir da figura anterior, se percebe as conexões entre o digital, do Pokémon GO, com os contextos sociais concretos, das pessoas que recebem as doações. A figura que apresenta o lugar em questão nesta reflexão demonstra mais uma vez, o prédio da ACP em conjunto com a Praça do Marco Zero, como um lugar símbolo dos encontros pois, é onde os jogadores realizam geograficidades mais reunidos durante os encontros. A reunião, e consigo, a união dos jogadores é algo inclusive destacado como importante pelos mesmos, como as falas a seguir demonstram, pois, jogadores quando questionados sobre participar dos encontros afirmam: *“Primeiro que você conhece mais gente, socializa mais”* (Mulher, 18 anos). Outra jogadora questionada sobre sua opinião a respeito da presença de outros jogadores afirmou o seguinte: *“Estimula não apenas a jogar, mas ao convívio, a socializar e o exercício físico”* (Mulher, 24 anos). Um outro jogador afirmou que a presença de jogadores estimula a participar dos

encontros, mas além disso: “*Estimula, quanto maior a comunidade for, melhor né*”; “*Tem mais gente pra você trocar (pokémons), pra você interagir*” (Homem, 22 anos).

Por ser um lugar de reunião, a presença de pessoas se torna algo importante para a vivência do mesmo, como as falas acima sugeriram. Neste sentido, a lógica pontuada por Yi Fu Tuan, a respeito do apinhamento e espaciosidade, parece ser invertida. Pois, Tuan afirma que o apinhamento, isso é, a grande concentração de pessoas em um lugar, inibiria a liberdade dos sujeitos de vivenciarem o mesmo, enquanto que a espaciosidade, que é a ausência de pessoas no lugar, estimularia a liberdade das vivências dos sujeitos (TUAN, 1983). Embora isto possa ser viável em muitas circunstâncias, no caso analisado nesta pesquisa, a ausência de pessoas no lugar é algo não desejado pelos jogadores de Pokémon GO, para estes sujeitos, o apinhamento, a maior quantidade de jogadores é o que permite esses indivíduos se sentirem mais satisfeitos para realização de suas vivências, pois são vivências atreladas a uma comunidade de jogadores, na qual se deseja cada vez mais crescimento.

4.2 Alternâncias de deslocamentos e concentrações dispersas

Quando o evento chamado de dia comunitário começa, um segundo momento dos encontros é iniciado, com outra lógica nas geograficidades realizadas pelos jogadores, em comparação as concentrações iniciais e finais. Diferente dos momentos anteriormente refletidos, as geograficidades desta etapa ocorrem sobre uma presença muito maior do ciberespaço, ocorrem através da alternância de dois conjuntos de atividades, que são os deslocamentos e as concentrações dispersas. Como os termos sugerem, a segunda etapa da experiência lúdica de jogar Pokémon GO nos encontros de jogadores em dias comunitários, é caracterizada principalmente pelos deslocamentos de jogadores, com eventuais paradas em concentrações menores do que a inicial e final. Para entender este momento de alternância, é interessante iniciar esta seção do capítulo explicando a respeito dos deslocamentos.

Os deslocamentos são as movimentações dos jogadores de Pokémon GO por uma parte do Bairro do Recife, que ocorrem na busca pelo máximo de *pokémons* da espécie tema do dia comunitário, além de *pokémons* dessa espécie em sua forma brilhante ou *shiny*. Como as *poképaradas* podem receber itens que aumentam a quantidade pokémons que surgem ou *spawnam* em seus arredores, esses cenários possuem grande importância para os deslocamentos. É possível afirmar inclusive, que a espacialização das *poképaradas* influencia as rotas de deslocamentos realizados pelos jogadores (Fig. 29).

Figura 29 – Relação Rotas x Cenários



Fonte: Produzido pelo autor.

Através da imagem, se pode observar que os cenários do jogo cercam as rotas de deslocamentos. Assim, ao realizarem deslocamentos que passem pelas ruas inseridas nestas rotas, os jogadores podem acessar uma grande quantidade de *poképaradas* e ginásios, que são extremamente relevantes para suas atividades. Afinal, além de aumentarem a aparição de *pokémons*, estes cenários podem ser pontos para conseguirem itens, missões e *raids*.

Para os jogadores de Pokémon GO, há uma valorização do deslocamento, sendo entendido como algo que não pode ser interrompido por muito tempo, pois isso impediria o sucesso na obtenção de muitos *pokémons* coloridos ou *shinies*. Seguindo esta lógica, é que os jogadores se mantêm percorrendo, mesmo de maneira repetitiva, as rotas apresentadas durante a maior parte do evento. Alguns jogadores também demonstram interesse em seguir por rotas alternativas em detrimento das mais utilizadas, por terem esperança de que em locais menos frequentados possam surgir *pokémons* raros, com alto poder de combate ou brilhantes. Também podem ter casos de jogadores que preferem evitar repetições em seus percursos.

Apesar da valorização dos deslocamentos, os jogadores de Pokémon GO não os realizam pelo Bairro do Recife durante toda a extensão dos encontros em dias comunitários. Na verdade, os deslocamentos são alternados com paradas motivadas pelo jogo. Estas paradas geralmente ocorrem por três motivações. A primeira são as *raids*, surgimento em alguma localidade de um *pokémon* com pontos de combate altos, e possíveis duelos com membros da

Equipe GO Rocket. Como afirmado anteriormente, *raid* é uma situação do jogo em que um cenário do tipo ginásio é dominado por algum *pokémon*, no qual jogadores que estejam próximos, independente de se conhecerem, podem se unir para derrotar e ter a chance de adquiri-lo. Inclusive, algumas *raids* demandam colaboração dos jogadores, devido a sua dificuldade. Assim, quando ocorre uma *raid* difícil, cujo *pokémon* que se apropriou do ginásio é raro, é possível visualizar concentrações de jogadores reunidos para enfrentá-lo (Fig. 30).

Figura 30 – Concentração de jogadores para *raids*



Fonte: Registrada pelo autor (out. 2019).

Diferente das *raids*, que ocorrem nos ginásios, os duelos com membros da Equipe Rocket GO ocorrem nas *poképaradas*. Apesar desta diferença, a lógica é similar as *raids*, pois na narrativa do jogo, as *poképaradas* são apropriadas pela Equipe Rocket GO, cabendo aos jogadores derrotarem esses antagonistas. Contudo, a impossibilidade de jogar de forma colaborativa, inibe as possibilidades de interação e isso desestimula grandes concentrações dispersas por essa motivação. Estas duas possibilidades de concentrações dispersas podem ser percebidas pelos jogadores através de sinalizações nas telas dos aparelhos quando estão ocorrendo (Fig. 31A e B).

Figura 31 – (A) Aviso de *raid* em ginásio (B) Aparição de membro da Equipe GO Rocket



Fonte: Screenshot do aplicativo Pokémon GO.

A segunda situação entendida como motivadora de concentração dispersa, que é o surgimento de *pokémons* com alto poder de combate, é a mais espontânea das três maneiras de ocorrência das concentrações dispersas. Diferente das *raids* e dos duelos com membros da Equipe GO Rocket, que ocorrem em cenários fixos do jogo (ginásios e *poképaradas*), e são sinalizadas, o surgimento ou *spawn* de um *pokémon* com poder de combate alto, é algo que depende de um jogador, ao avaliar o *pokémon* adquirido, perceber que o mesmo é raro neste sentido.

Após poder compreender como funcionam os deslocamentos e as concentrações dispersas, incluindo suas motivações, é necessário entender as geofricidades realizadas pelos jogadores de Pokémon GO durante este momento do círculo mágico, além de como os espaços onde se realizam tais geofricidade se tornam lugares. Para isto, as reflexões a seguir se estruturaram de maneira a dividir as rotas de percursos realizados pelos jogadores, nas quais

foram percebidas pelo pesquisador, em trechos, fragmentos, onde possam ter ocorridos experiências marcantes para os jogadores, e que tenham provocado elos afetivos, topofilias (TUAN, 2012). Os trechos destacados são: Rua do Bom Jesus, Praça do Arsenal da Marinha, Rua do Apolo, e o encontro da Rua do Apolo com Avenida Rio Branco.

Após o início oficial dos eventos de dias comunitários do Pokémon GO, com a aparição massiva do *pokémon* tema do evento, os jogadores que a princípio se concentram em frente ao prédio da ACP, iniciam os deslocamentos pelo Bairro do Recife. As geograficidades ocorrem pela motivação da busca por *pokémons* especiais entre a espécie temática do mês, e acessar os cenários que se encontram no caminho, uma vez que nesses ciberespaços, é possível conseguir itens que contribuem para as atividades lúdicas. Com base nas observações empíricas, a maioria dos jogadores iniciam os deslocamentos saindo dos arredores da ACP e seguindo para a Rua do Bom Jesus (Fig. 32).

Figura 32 – Jogadores em deslocamento na Rua do Bom Jesus

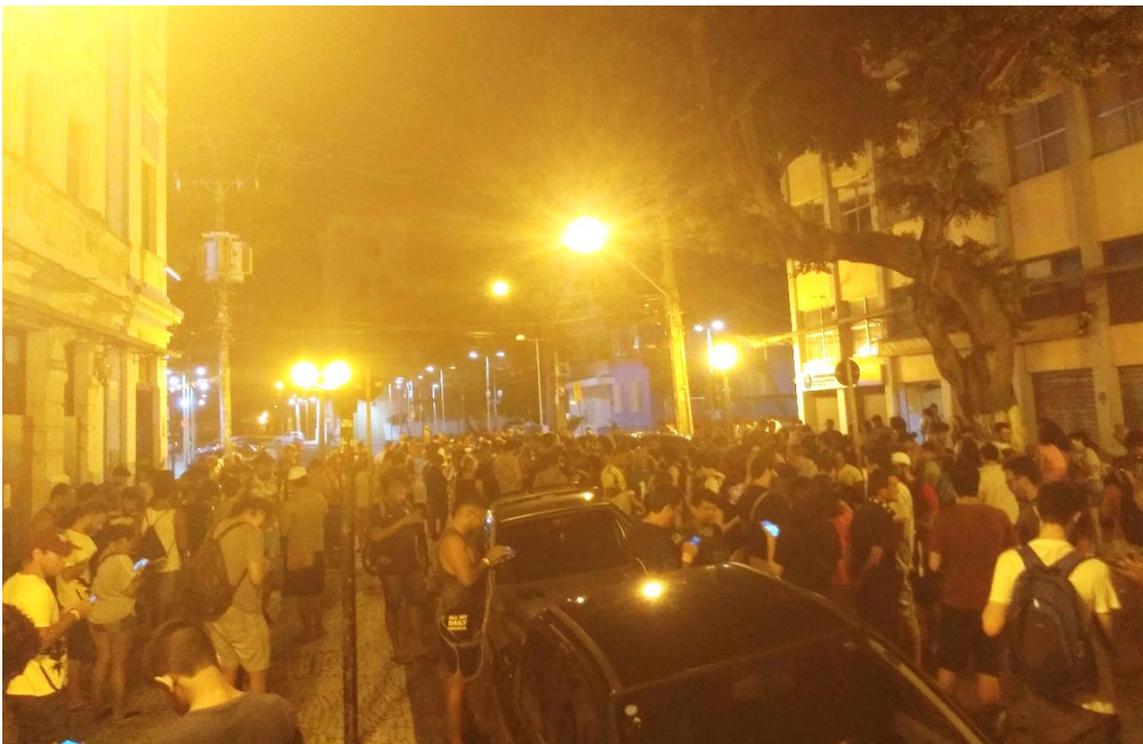


Fonte: Registrada pelo autor (dez. 2019).

A Rua do Bom Jesus acaba sendo um trecho emblemático dentro do percurso em questão por alguns motivos, o primeiro que se pode pontuar, é exatamente o fato de ser o local de início

do deslocamento. Neste sentido, é possível observar euforia e empolgação por parte dos jogadores, sobretudo na primeira vez que percorrem a rua, já que o percurso no todo é feito algumas vezes durante as três horas de evento. Assim, neste espaço é que ocorrem geralmente as primeiras manifestações de satisfação ou frustração pelo desempenho inicial da atividade lúdica. Por ser uma rua muito frequentada por visitantes, com a presença de espaços culturais-turísticos, e ocorrendo inclusive a instalação de feiras artesanais, foi possível por diversas vezes, observar interações de fora para dentro do círculo mágico, como por exemplo em uma situação em que uma pessoa conversando com outra de fora do círculo mágico falou: “*tão atrás de Pikachu (risos)*”. Além destas experiências mais comuns dentro do conjunto que envolve o círculo mágico, situações excepcionais podem ocorrer, como por exemplo quando o evento do dia comunitário de agosto de 2019 se aproximava do fim, surgiu uma informação entre os jogadores de que um *pokémon* com um poder muito raro estava na Rua do Bom Jesus. Esta informação foi o suficiente para provocar uma grande agitação, com pessoas correndo para conseguir o *pokémon*, provocando uma concentração dispersa (Fig. 33), que no fim, acabou sendo uma informação inverídica.

Figura 33 – Aglomeração de jogadores em busca de *pokémon* com poder de combate alto.



Fonte: Registrada pelo autor (ago. 2019).

Após percorrer a Rua do Bom Jesus, os arredores da Praça do Arsenal da Marinha foram percebidos como segunda parte mais marcante durante os deslocamentos. Neste ponto, mais do que deslocamentos, as concentrações dispersas se demonstraram como ações que tornam esse espaço simbólico. O principal motivo para isto, é que por haver um ginásio na Praça do Arsenal da Marinha, no ciberespaço atrelado a praça eventualmente ocorrem *raids*. Desta forma, quando uma *raid* de um *pokémon* raro ocorre, provoca concentrações dispersas (Fig. 34).

Figura 34 – Concentração dispersa de *raid* na Praça do Arsenal



Fonte: Registrada pelo autor (jul. 2019).

Seguindo a principal rota de deslocamento feita pelos jogadores de Pokémon nos encontros em dias comunitários, a Rua do Apolo aparece como o terceiro trecho mais destacável do percurso. Neste trecho, não se percebeu situações de concentrações dispersas, mas durante os deslocamentos, alguns episódios foram chamativos. Em um caso específico, ao visualizar um anúncio de um apartamento, um jogador questionou a outro se aquele não era o local onde um grupo de maracatu ensaiava. Fica claro que neste caso, o jogador que percebeu o anúncio percebeu que o grupo de maracatu não mais se encontrava naquele local. Mesmo que este episódio pareça ser irrelevante, na verdade, é um exemplo de que os jogadores não apenas circulam pelo Bairro do Recife atentos apenas aos celulares, mas que há uma percepção com as formas dos locais em que se encontram. Além disso, este episódio é uma demonstração de que os jogadores constroem relações históricas com o local, o que poderia exemplificar também que há jogadores que possuem uma relação de interioridade com o lugar (MARANDOLA JR, 2016).

Também na Rua do Apolo, foi possível testemunhar um diálogo marcante entre dois jogadores, onde um se queixava de que haviam “*nerfado*”⁵ o Antigo (referência a Recife Antigo, como é conhecido o Bairro do Recife por parte da população local), e que iria para o Parque da Jaqueira no dia comunitário seguinte. Porém, a pessoa com quem conversava retrucou, afirmando que independente desta situação, continuaria frequentando os encontros no Bairro do Recife. Neste episódio, foi percebido uma demonstração por parte do segundo jogador de fidelidade aos encontros, independente das condições técnicas. Sobre os aspectos técnicos, ao ser questionado pelo pesquisador, um jogador respondeu da seguinte maneira: “*As mecânicas (do jogo) têm muita coisa a melhorar, se você ver o pessoal jogando assim, nesse alvoroço todo, só que em termo de jogo tem muita coisa a ser melhorada. O pessoal vem, porque abraçou a causa*” (Homem, 30 anos).

A Rua do Apolo, inclusive para o pesquisador se tornou um espaço marcante também pelas condições climáticas. Durante o acompanhamento dos encontros para pesquisa, nos meses de julho e agosto de 2019, os encontros ocorreram entre as 16:00 horas até as 19:00 horas. Entretanto, entre setembro e dezembro do mesmo ano, passaram a ser entre as 11:00 e 14:00 horas. Esta alteração priorizou um horário mais propício para os encontros no hemisfério norte, que se aproximava do inverno em detrimento de como seria a experiência para jogadores no hemisfério sul. Para 2020, os encontros foram programados para ocorrer entre as 17:00 e 20:00 horas, embora não tenham se concretizado devido o contexto de pandemia.

Na prática, a realização dos encontros em horários como das 11:00 horas até as 14:00 horas se mostrou um fator que impacta negativamente os encontros dos jogadores como a fala a seguir revela: “*Eu achei maravilhoso (a mudança dos encontros no início de 2020, para as 17:00), porque o antigo horário tava péssimo, eu tava quase passando mal, no meio-dia, o sol na minha cara, na minha cabeça*” (Homem, 18 anos). Uma jogadora também afirmou o seguinte sobre os encontros entre as 11:00 e 14:00 horas, “*Eu nem podia sair por causa do sol*” (Mulher, 24 anos). Dialogando com os mobilizadores dos encontros a respeito deste tema, foi pontuado que o Bairro do Recife por ser um espaço aberto, dificultava as experiências de jogar Pokémon GO no horário criticado pelos jogadores, diferente de espaços de encontro em outras cidades que ocorrem em espaços fechados, como shoppings center. Em observações empíricas,

⁵ Nerfado seria uma variável de Nerf, termo utilizado nas linguagens de jogos digitais. Esta expressão teria como significado enfraquecer. Ou seja, o jogador afirma que a aparição de *pokémons* no Bairro do Recife teria sido enfraquecida.

muitas vezes foi possível acompanhar deslocamentos na Rua do Apolo, que devido à forte irradiação, ocorreram sobre proteção das sombras das marquises dos prédios (Fig. 35).

Figura 35 – Jogadores protegendo-se do sol na Rua do Apolo



Fonte: Registrada pelo autor (dez. 2019).

As realizações dos dias comunitários, instituídos pela Niantic entre as 11:00 horas e as 14:00, provocou uma mobilização de jogadores de diversas cidades brasileiras em redes sociais para solicitar a empresa a mudança do horário devido à forte irradiação solar neste horário (Fig. 36). Em 2020, como afirmado anteriormente, os encontros iriam voltar a ocorrer em um horário de irradiação solar mais amena, porém devido a pandemia, isto somente ocorreu entre os meses de janeiro e fevereiro.

Figura 36 – Manifestação a respeito dos horários dos dias comunitários



Fonte: POKÉMON GO RECIFE PRESENCIAIS, 2019b.

O encontro entre a Rua do Apolo com a Avenida Rio Branco, também se demonstrou ser um ponto marcante durante os encontros. O fato da Avenida Rio Branco, após intervenção do Estado ter sido fechada para carros, se tornando um espaço para caminhadas, contribuiu para tornar a mesma um espaço turístico, mas também favorável para breves descansos. Em uma ocasião foi possível ver um jogador reprimendo de maneira amigável sobre o fato do outro está descansando: “*levanta, tu quer ficar pegando shiny sentado é?*”. Este tipo de situação é exemplo de que dentro do conjunto de ações que compõe as geograficidades dos jogadores de Pokémon GO, o sentar, o descansar também são ações presentes nas relações entre jogadores e os espaços do Bairro do Recife.

Apesar do destaque dado a estes pontos, é importante ressaltar novamente, que devido a heterogeneidade do grupo, há pessoas que seguem por outras rotas. Além desta heterogeneidade, existem outros fatores que condicionam a variedade de rotas. Durante os acompanhamentos, foi percebido que o desgaste físico de seguir por rotas maiores, ou o temor de andar por ruas mais esvaziadas, também contribuíram para a existência de rotas mais utilizadas pelos jogadores, em detrimento de rotas pouco utilizadas (Fig. 37A e B).

Figura 37 – (A) Rotas com grande presença de jogadores (B) Rotas com pouca presença de jogadores



Fonte: Registrada pelo autor (ago. 2019 e out. 2019).

Com base no exposto nesta seção, é possível entender que este momento de alternância entre deslocamentos e concentrações dispersas é o ápice do círculo mágico, pois é durante esse momento, que os jogadores estão inseridos ao máximo as atividades lúdicas. Na realização destas atividades, é que se pode perceber a existência de uma abstração dos jogadores ao meio

externo, e que essa é uma atividade realizada pelo prazer do lúdico (HUIZINGA, 2000). O prazer do lúdico está na empolgação em conseguir um *pokémon* com alto poder de combate, ou na vontade de vencer uma *raid*, ou conseguir *pokémons* brilhantes, que muitas vezes, ao serem adquiridos, são celebrados de maneira efusiva pelos jogadores. Como a abstração ocorre por um jogo que possui um caráter digital, se pode afirmar que o ciberespaço do jogo condiciona as experiências dos jogadores. Contudo, a abstração, a experiência dos jogadores não é algo que é conduzido apenas pelo ciberespaço. Isso fica claro ao se observar que as condições climáticas, por exemplo, também condicionam os comportamentos dos sujeitos (Fig. 38).

Figura 38 – Jogadores se especializando influenciados pelo tempo



Fonte: Registrada pelo autor (ago. 2019).

Durante o conjunto de experiências que ocorrem entre deslocamentos e concentrações dispersas, é possível perceber a ocorrência de geografidades entre os jogadores e espaços como a Rua do Bom Jesus, Praça do Arsenal da Marinha, Rua do Apolo, Avenida Rio Branco e Avenida Marquês de Olinda, entre outros. Afinal, estes espaços citados são os destacados através das experiências de pesquisa participante do pesquisador. As atividades, tão importantes para a compreensão de identidade de lugar (RELPH, 1976), e para as geografidades (DARDEL, 2015), foram percebidas nestes casos como ações de jogar, andar e conversar. Desta maneira, os espaços destacados, são possíveis de serem interpretados como espaços de jogar, andar e conversar, e cada uma das adjetivações que esses espaços recebem, podem ser significações de geografidades, sendo capazes de indicar que tais espaços são lugares (SERPA, 2019).

As geograficidades que estão atreladas as ações de jogar envolvem cargas sentimentais e até difíceis de serem entendidas sobre óticas lógicas, pois assim são ações lúdicas (HUIZINGA, 2000). Embora sejam difíceis de serem compreendidas, é viável chegar a um entendimento de que as atividades-artefato de jogar sejam capazes de construir vínculos entre pessoas e espaços, afinal, cargas emotivas, ligadas a sentimentos como prazer e frustração estão presentes quando se joga (*Ibidem*). Assim, quando experiências lúdicas se tornam marcantes, é muito provável que os espaços onde as mesmas ocorrem, também fiquem marcados para quem as vivenciam. Neste caso, a afeição pelo jogo é um elemento central para todos os vínculos que possam existir entre os jogadores e os espaços destacados nesta seção, quando questionada sobre a motivação para participar dos encontros, uma jogadora afirmou: “*A gente só vai por causa do jogo, por causa do jogo mesmo*” (Mulher, 30 anos). Este vínculo com o Pokémon GO, que para muitos jogadores, é na verdade vínculo com a franquia Pokémon, visto que muitos jogadores com quem se dialogou na realização desta pesquisa, revelaram terem assistido ou ainda assistem as séries animadas e jogaram ou ainda jogam outros jogos da franquia.

Dentro da maneira como jogam o Pokémon GO nos encontros em dias comunitários, os espaços que se destacam para os jogadores, como por exemplo, os apresentados nesta seção, são espaços que além de jogar, são também de andar. Afinal, nesta lógica é necessário se deslocar para conseguir lograr os objetivos do jogo. Sobre a importância dos deslocamentos, a seguinte fala de um jogador apresenta considerações interessantes: “*Eu conheci mais os lugares, porque querendo ou não, o jogo foi feito pra gente andar, então você acaba andando mais, prestando mais atenção nas coisas, é bem legal*” (Homem, 23 anos). Por meio desta fala, é possível perceber que através dos deslocamentos, se torna viável construir relações com os espaços que se percorre, como é o caso do jogador que na Rua do Apolo, percebeu a saída do grupo de maracatu. Em detalhes como este, fica claro que através do andar pelos espaços que o Pokémon GO proporciona, se pode relacionar com a cidade (CUNHA, 2018).

Além de jogar e andar, os espaços destacados também se revelam como espaços de interações sociais e de diálogos. Estes diálogos ocorrem no compartilhamento de informações sobre aparições de *pokémons* raros que mobilizam os jogadores, mas também podem acontecer quando ocorrem as *raids*, ou em outras situações durante os deslocamentos e concentrações dispersas. As interações são importantes pois fortalecem a união entre jogadores e contribuem para um senso de comunidade harmônica. Neste cenário, a possibilidade de se fazerem amizades nos encontros é algo que também merece ser considerado nas relações afetivas em questão. Após estas primeiras reflexões a respeito das geograficidades que se desenvolvem

durante os encontros nos dias comunitários, é possível aprofundar este debate em um sentido que permita compreender que o Bairro do Recife se torna lugar para jogadores de Pokémon GO.

4.3 Entre lugares e lugar

A partir das reflexões realizadas durante as seções anteriores deste capítulo, já é viável perceber sinais que indiquem a existência de lugaridades (RELPH, 1976), entre jogadores de Pokémon GO e o Bairro do Recife. Neste capítulo foram apresentados alguns locais do bairro em que podem haver elos afetivos como frutos das geografidades que os jogadores desenvolvem, como por exemplo, a frente do prédio da ACP, Rua do Bom Jesus, Rua do Apolo, Avenida Rio Branco e Avenida Marquês de Olinda. Através das ações de jogar, andar e dialogar entre si, os jogadores constroem relações que por envolver o espaço podem tornar o mesmo marcante, significativo, um lugar.

Por mais que no desenvolvimento do capítulo tenha se apresentado mais de um espaço que pode ser entendido como lugar, e isso possa ser sentido pelos jogadores, através de diálogos com os mesmos, esses lugares aparentam ser componentes de um único lugar, o Bairro do Recife, por uns, chamado de Recife Antigo, por outros, apenas de Antigo e também de Marco Zero. Este entendimento pode ser percebido através de falas em que os jogadores se referem a este espaço, como por exemplo a seguinte fala de uma jogadora questionada sobre qual espaço para a mesma aparentava ter mais jogadores reunidos: “*No Marco Zero tem muita gente, acho que tem mais*” (Mulher, 30 anos). Outro jogador, ao ser questionado sobre qual o local o agradava mais para jogar respondeu: “*Eu acho o antigo melhor pra farmar*⁶” (Homem, 26 anos). Um terceiro jogador, ao falar a respeito de como sua relação com o espaço mudou trouxe a seguinte fala: “*Eu nem conhecia o Marco Zero, eu não conhecia nada. Agora, se me perguntarem eu sei onde é tudo ali*” (Homem, 30 anos). O que se percebe por meio destas falas é que para a percepção dos jogadores, o Bairro do Recife, independentemente de como é chamado, é o lugar em questão, onde os vínculos afetivos se constroem. Os espaços dentro do recorte Bairro do Recife em que as geografidades ocorrem, acabam sendo vinculados em especial, a Praça do Marco Zero, local onde fica o prédio da ACP. O termo em que se referem ao lugar varia, devido as percepções e referências que cada pessoa possui, mas se pode entender

6 Variação do termo Farm, também utilizado nas linguagens dos jogos digitais. Significa adquirir ou coletar itens em jogos. Neste caso, o jogador quis dizer que o Bairro do Recife é um bom espaço para adquirir *pokémons* e outros itens do jogo.

que os termos Recife Antigo, Antigo ou Marco Zero, abarcam todo o conjunto de espaços onde as concentrações e deslocamentos ocorrem. Porém, é importante ressaltar, que esta conclusão não apaga as memórias que cada trecho do percurso possa ter, como é o caso dos jogadores que perceberam a mudança do grupo de maracatu na Rua do Apolo.

Neste sentido, por mais que o lugar em questão não possua uma aparência convencional, o que faz o Bairro do Recife ser lugar para os jogadores são as presenças de elos afetivos com o espaço, ou seja, as topofilias (TUAN, 2012). Assim, não é a maneira como o lugar se configura que o impede de ser lugar, afinal, há lugares digitais (RELPH, 2014), que enquanto ciberespaços, além de não terem formas concretas, são redes de comunicação (LÉVY, 1999), ou seja, o lugar, pode não ter uma localização precisa (RELPH, 2014). Então, por mais que possa haver, como foi demonstrado ao longo do capítulo, pontos em que os vínculos afetivos sejam mais marcantes, se percebe que para os jogadores, tais pontos são partes de um único lugar, o Bairro do Recife, e o que se pretendeu neste capítulo foi apresentar as relações com o lugar derivadas das geograficidades empiricamente. Na prática, as topofilias tentaram ser percebidas por meio das geograficidades que os jogadores desenvolvem, para então a seguir, pensar como tais geograficidades estão atreladas aos aspectos do lugar, discutidos no primeiro capítulo, e que contribuem para a identificação do lugar.

A respeito das ideias de construção e fabricação de lugar, se pode chegar à conclusão de que a princípio, o Bairro do Recife é lugar fabricado devido as intervenções públicas e privadas que o configuraram no concreto, da maneira que é atualmente. Este espaço é um espaço fruto de intervenções públicas e privadas que objetivavam a valorização do espaço e consequentemente o lucro através do turismo e lazer. Isto segue a lógica dos lugares fabricados, espaços nos quais quem projeta espera obter lucro das vivências que ocorrem no mesmo (RELPH, 2014). Esta fabricação ocorreu em especial no entorno do Marco Zero do Recife, além de ruas históricas como Rua do Bom Jesus, Madre de Deus, Apolo, dentre outras pontuadas no segundo capítulo, e onde ocorrem grande parte das geograficidades apresentadas neste capítulo. Sobre o plano digital, o Bairro do Recife representado no Pokémon GO também poderia ser considerado digital, pois se utiliza em grande parte do referencial concreto, e além disso, através da produção da Niantic, empresa que administra o *game*, com a criação dos eventos chamados de dias comunitários, é que os encontros surgem.

Por outro lado, a partir da participação dos jogadores, do modo como se espacializam, é viável perceber uma construção do lugar através das significações ou ressignificações que os jogadores de Pokémon GO desenvolvem pelo lugar. Estas ressignificações ocorrem na medida

em que os adeptos ao *game* formam o círculo mágico, parcialmente abstraído da realidade devido a atividade-artefato de jogar, sem expectativas de lucro por parte de quem forma essa abstração, isso é, os jogadores. O objetivo destes sujeitos é simplesmente ter o prazer irracional que os jogos proporcionam (HUZINGA, 2000), fundamental para a manutenção desta comunidade. Além disso, por mais que os jogadores não modifiquem as formas físicas do lugar, como poderia se esperar em uma perspectiva clássica dos conceitos de construção e fabricação de lugar, esses sujeitos possuem influência na formação das formas digitais do lugar, isso é, a representação digital do Bairro do Recife no ciberespaço do Pokémon GO. Por esta perspectiva que considera o ciberespaço, é possível sim, vislumbrar uma construção de lugar como um processo de pessoas que criam espaços para serem vivenciados sem intenções capitalistas (RELPH, 2014).

Esta discussão entre construção e fabricação é importante para entender o Bairro do Recife como lugar, pois torna enfática a ideia de que apesar da participação do Estado, do setor privado e mesmo da Niantic, são os jogadores que fazem os encontros nos dias comunitários ganharem a dimensão que possuem para essas pessoas. Por mais que durante os eventos dos dias comunitários pessoas em diversas partes do mundo se reúnam para jogar, os encontros no Bairro do Recife possuem suas especificidades. Neste sentido, se tornam nós de uma rede global de locais onde encontros pelo Pokémon GO ocorrem, mas um nó que possui suas especificidades locais. Estas especificidades são o local onde ocorre, o Bairro do Recife, e práticas que nesse local ocorrem, como por exemplo, o sistema das doações. Neste sentido, o Bairro do Recife se configura como um lugar que é nó em uma rede global como afirmou Doreen Massey (MASSEY, 2000), mas devido as especificidades locais, é único.

Nesta lógica de ser um nó, o Bairro do Recife acaba também sendo um lugar de reunião de pessoas, e de reunião do concreto ao digital. Ao observar algumas discussões teóricas associadas a observações empíricas, é possível entender que o ciberespaço possui um impacto de colaboração com o espaço concreto (MITCHELL, 1995), no caso dos encontros nos dias comunitários, pois condiciona de maneira não exclusiva, as vivências dos jogadores de Pokémon GO. Esta compreensão é importante, pois com isto, se pode afirmar que o ciberespaço não é algo desagregador, desterritorializador, ou mesmo “*desespacializador*”, como se entendia anteriormente (LÉVY, 1999). Na verdade, o ciberespaço é capaz de ser o oposto, como se percebe neste caso. O ciberespaço do Pokémon GO, apesar de suas influências nas experiências dos jogadores, é de certa forma fruto não apenas de seus desenvolvedores, mas também de seus jogadores. Afinal, estes sujeitos ocupam o mesmo na representação das cidades por meio de

sugestões de cenários, e durante o encontro, utilizam do mesmo para se reunirem e poderem interagir entre si e vivenciar em conjunto a experiência de jogar Pokémon GO. Desta forma, se entende que as atividades digitais possuem grande importância para a experiência porque além de aproximar jogadores da franquia Pokémon, também é capaz de agregar grupos e comunidades, demonstrando as possibilidades de o ciberespaço ser territorializador (HAESBAERT, 2016). Ou seja, através das geografidades dos jogadores, há uma reunião entre concreto e digital, que em parte é fruto das geografidades, e em parte as influenciam. Esta reunião entre concreto e digital por sua vez, se atrela em uma relação de igual dinâmica de influenciar e ser influenciado com a reunião entre jogadores. Essa intensa relação provoca com que os jogadores se aproximem dos espaços em que jogam, pois nesses espaços, podem se reunir com outras pessoas que possuem os mesmos gostos, e se reunir com o Pokémon, que possui uma importância simbólica para maioria dos jogadores.

Neste sentido, os encontros possuem importância pelas interações que permitem, além de fomentar a criação de vínculos, topofilias dos jogadores com a sua cidade, neste caso, com o Bairro do Recife em especial, mas criarem também vínculos entre os jogadores. As relações entre jogadores, é algo que se percebeu com o desenvolvimento da pesquisa, como muito relevante na percepção dos próprios jogadores. Foi possível perceber com a apresentação de algumas falas, que os jogadores valorizam a presença de outros como algo que contribui para um senso de comunidade. A presença da comunidade é algo valorizado, pois com a participação de outros jogadores, surge oportunidades de as pessoas conversarem, se confraternizarem, de maneira que possam se formar amizades. Além disso, mais jogadores reunidos fortalecem e estimulam as geografidades. Neste sentido, os apinhamentos (TUAN, 1983) provocados pela presença dos jogadores não os inibem, mas se os libertam. Neste caso, o lúdico demonstra que apinhamentos podem ser libertadores.

Ao alinhar esta discussão com a consideração da repetitividade, fica ainda mais factível interpretar que os espaços onde ocorrem estas geografidades sejam lugares, afinal, na medida em que as pessoas se relacionam com os mesmos espaços ao longo de um período de tempo, aumentam-se as possibilidades de se construir percepções de que esses espaços são lugares (TUAN, 1983). Desta maneira, considerando que grande parte dos jogadores que se reúnem nos dias comunitários possuem isso como um hábito, se torna mais fácil construir uma relação de intimidade com o lugar. A consequência destas intimidades que os jogadores revelam criar com o Bairro do Recife a partir do jogo, são importantes porque são constituídas por memórias, que possuem grande importância para composição de lugares (*Ibidem*).

A partir dos aspectos pontuados, é plausível entender que o Bairro do Recife passa a ser lugar para os jogadores de Pokémon GO que se reúnem nos encontros em dias comunitários. Afinal, é neste lugar onde estas pessoas conseguem jogar de maneira mais intensa e proveitosa, conversam com outros jogadores e fazem amizades. Nesta breve explicação, se concentra a essência desta experiência que provoca nos jogadores elos afetivos com o Bairro do Recife simplesmente pelo fato de ser o espaço onde estas geograficidades ocorrem. As atividades lúdicas, contribuem com isto demonstrando obterem capacidades poderosas de mexer com as emoções daqueles que se envolvem com as mesmas (HUIZINGA, 2000). Através do desenvolvimento desta pesquisa, isto parece se aplicar ao caso dos encontros dos jogadores de Pokémon GO, uma vez que esses sujeitos se submetem a atividades nos mais diversos horários e condições climáticas, apenas pelo vínculo que possuem com o jogo, que para eles, é extremamente importante, como o jogador responsável pela mobilização dos encontros no Bairro do Recife afirma ao ser questionado sobre as mudanças que o jogo causou em sua vida: *“Mudou completamente a minha vida. Era só trabalhar e só, ai tipo, agora, nos finais de semana eu já não trabalho, porque posso, pra tá jogando com o pessoal. E essa ação social me fez ajudar e conhecer outras pessoas que nunca pensei que conheceria na vida”* (Homem, 31). Desta maneira, a partir das experiências lúdicas e das importâncias que as mesmas possuem para os jogadores, é compreensível que o espaço onde tais experiências ocorrem, sejam significativos, e pelo modo como a experiência se desenvolve em prol do lúdico, seja lugar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento desta pesquisa, se espera ter apresentado ao leitor, considerações que ajudem na compreensão de como ocorre os encontros de jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife em dias comunitários. Para contribuir neste sentido, se pretende a seguir, realizar algumas últimas considerações que corroborem no sentido do objetivo da pesquisa. Para isto então, é interessante repensar algumas discussões feitas ao longo dos capítulos.

Como apresentado no segundo capítulo, os encontros dos jogadores são atividades que sucedem um contexto histórico de renovações urbanas ocorridas no Bairro do Recife. Estas ações, produzidas em parcerias entre o setor público e privado, tinham como objetivo, tornar o local, um espaço atrativo para práticas turísticas e de lazer da população local, preservando elementos históricos, que serviriam como principal força de atração. A partir deste contexto concreto, o Bairro do Recife se tornou uma localização pertinente para receber muitas representações dentro do Pokémon GO. Afinal, o local possui vários elementos históricos, com importância para a comunidade local e acessíveis, fatores primordiais considerados para receberem representações no jogo (CUNHA, 2018). A acessibilidade em especial, é uma característica muito forte do bairro, pois o mesmo possui uma centralidade dentro da cidade do Recife, através de rotas que o ligam a diversas áreas do município (GOMES, 2006).

Alinhado a estas condições materiais históricas, o surgimento dos eventos chamados de dias comunitários, também foi um fator fundamental para a existência dos encontros. Pois, por meio destes eventos, que foi permitido o surgimento de vários *pokémons* de alguma espécie, que varia a cada mês, em formatos brilhantes ou com forte poder de combate, enquanto atrativos lúdicos que mobilizam pessoas a se reunirem para jogar Pokémon GO. Foi possível perceber com a pesquisa, que muitos jogadores não tinham costume de frequentar o Bairro do Recife antes dos encontros, e que passam a frequentar e até mesmo conhecer este espaço, a partir dos encontros. Assim, em um primeiro momento, é entendível, que o Bairro do Recife enquanto local de encontro dos jogadores de Pokémon GO, nos dias comunitários, é um nó de uma rede de ações e significados, na medida que é apenas um local dentre vários no mundo, onde acontecem encontros de jogadores de Pokémon GO. Contudo, é exatamente na confluência de vários aspectos, sobretudo locais, que tornam este espaço para os jogadores únicos, isto fica marcado em especial, através das ações dos mesmos.

Por meio da mobilização e participação dos jogadores no Bairro do Recife, é que o mesmo ganha singularidades. Isto pode ser destacado, principalmente, em ações como a sistemática de doações e premiações de itens ao fim dos encontros. Neste sentido, é plausível pensar, que apesar da influência dos contextos históricos concretos e digitais, há uma participação dos jogadores para formação deste círculo mágico (HUIZINGA, 2000).

O descrito acima pode ser relacionado com as reflexões trabalhadas no primeiro capítulo sobre a relação entre círculo mágico e lugar, que confluíram para a ideia de um lugar lúdico. Isto é possível, ao pensar que as concentrações iniciais são um conjunto de vivências diretamente vinculadas a formação do Bairro do Recife enquanto lugar para os jogadores de Pokémon GO. Diferente do aspecto das formas do lugar que é produzido em parte pelo Estado e por outro lado pelos jogadores, a atividade é um aspecto em que os jogadores de Pokémon GO possuem o protagonismo. No aspecto das formas, o lugar lúdico é produzido em parte pelo Estado que configura os objetos concretos que forma a paisagem, e pelos jogadores através das produções de representações de formas do bairro no jogo, como afirmado no segundo capítulo. Porém, a partir de observações acerca das geografias desenvolvidas pelos jogadores no terceiro capítulo, é compreensível que os jogadores também participam da formação do lugar. Isto fica claro, quando se observa que através das mobilizações destes sujeitos, é que ocorrem os encontros e todas as interações presentes nas concentrações iniciais, que os introduzem a experiência de jogar Pokémon GO em grupo nos dias comunitários.

Apesar disto, não se pode negar que os desenvolvedores do jogo tenham participação nas atividades, pois, são eles que definem os dias e horários dos dias comunitários. Contudo, assim como no aspecto da forma, há uma ocupação dos jogadores sobre as formas postas pelo Estado, no aspecto da atividade há um protagonismo no caso observado no Bairro do Recife, que pertence aos jogadores, pois são eles quem mobilizam uns aos outros e realizam um conjunto de atividades que os iniciam na atividade-artefato de jogar Pokémon GO. Neste sentido, apesar de influências do Estado e dos desenvolvedores do jogo, são os jogadores de Pokémon GO quem estão produzindo a abstração, o círculo mágico, o lugar lúdico. Neste caso então, seria uma construção de lugar (RELPH, 2014), pois o intuito da produção deste lugar, por parte dos jogadores, é o prazer da experiência lúdica.

Ao observar as concentrações iniciais, é possível realizar outras reflexões que atrelem esses momentos das dinâmicas dos jogadores de Pokémon GO com o conceito de lugar. Entendendo que as concentrações iniciais são momentos de formação dos círculos mágicos, todas as ações já citadas que ocorrem durante esses momentos, possuem um efeito de inserir os

jogadores no círculo mágico que está se formando. Assim, entendendo, como foi discutido no primeiro capítulo, que os círculos mágicos podem ser lidos como lugares lúdicos, a concentração inicial contribui para inclusão (RELPH, 2014) dos sujeitos no lugar. Em suma, é uma parte dentro da dinâmica dos encontros em dias comunitários, que serviria para dar aos participantes, uma sensação de pertencimento ao grupo de jogadores e ao lugar.

É possível também, observar sobretudo ao final da concentração inicial, quando a atenção dos jogadores para o Pokémon GO aumenta, que assim como as formas do que se está entendendo como lugar lúdico são concretas e digitais, as atividades também são. Deste modo se pode afirmar que o ciberespaço se integra ao concreto, em sentido de cooperação (MITCHELL, 1995), produzindo uma experiência híbrida, que fica mais clara quando se observa os deslocamentos e concentrações dispersas.

Com isto, se a concentração inicial pode ser entendida como a construção do lugar, a concentração final poderia ser a deslugarização (SOUZA, 2016) do Bairro do Recife enquanto lugar de se jogar Pokémon GO coletivamente. Quando somente no próximo encontro em dia comunitário, ocorrerá uma relugarização (*Ibidem*). Ao observar as experiências dos jogadores de Pokémon GO no Bairro do Recife, fica mais claro as associações entre o conceito do círculo mágico e o lugar. Pois o modo em que estes sujeitos vivenciam o lugar em questão, ocorre seguindo as lógicas de um círculo mágico, com uma abstração que se inicia, tem uma duração, e se encerra, concluindo uma atividade realizada essencialmente pelo lúdico (HUIZINGA, 2000).

Durante as alternâncias entre deslocamentos e concentrações dispersas, foi observado que as ações dos jogadores ocorrem dentro de um recorte de ruas variável para cada jogador, mas que há um padrão médio de ruas percorridas. Dentro deste recorte espacial, foi possível perceber que alguns pontos podem ser marcantes para os jogadores, devido as experiências mensais dos dias comunitários. Estas experiências, que ocorrem através das ações como jogar, andar e conversar, se demonstraram essenciais dentro do círculo mágico, pois por elas, o lúdico acontece. A partir da realização destas atividades lúdicas, também foi percebido que os jogadores podem construir relações de intimidades com os espaços vivenciados, pois realizam ritos com repetitividade sobre o mesmo espaço, corroborando para a ideia de que a repetitividade de atividades em um mesmo lugar colabora para a percepção dos espaços como lugares (TUAN, 1983).

Entretanto, ao realizar as considerações sobre o lugar no terceiro capítulo, se constatou que as percepções dos jogadores de Pokémon GO, homogeneizam os diversos trechos dos percursos vivenciados, como um lugar, chamado de Recife Antigo, Antigo ou mesmo Marco Zero. Neste lugar, o principal vínculo afetivo entre jogadores e Bairro do Recife é uma identificação do mesmo como lugar de confraternização, de reunião. Neste sentido, o aspecto de reunião (RELPH, 2014) demonstra uma presença de destaque na dimensão simbólica que este lugar possui. Afinal, o Bairro do Recife é o lugar onde ocorrem os encontros entre o concreto, digital, *pokémons* e jogadores. É neste espaço que os jogadores conseguem se reunir com pessoas que compartilham dos mesmos gostos e isso, foi possível confirmar com o desenvolvimento do trabalho, é fundamental para a manutenção destas atividades. Como foi apresentado em uma das falas trazidas ao longo do trabalho, os jogadores se reúnem muito mais pela causa do que pelo funcionamento do jogo. Esta causa, é a afeição pelo universo Pokémon, pelo Pokémon GO, que somente se mantém com a participação e reunião dos jogadores.

Esta causa, é demonstrada na prática como relevante no aspecto pessoal dos jogadores, quando se observa que as reuniões ocorrem mesmo em condições adversas, como dias chuvosos, que inclusive poderiam ser ameaças aos aparelhos utilizados pelos jogadores, ou quando os dias comunitários ocorriam entre as 11:00 e 15:00, que provocavam fortes irradiações solares. Tais adversidades são superadas por uma causa, uma motivação que se demonstrou ser centrada na importância afetiva que a franquia possui para os jogadores, mas também nas relações que esta comunidade construiu entre seus membros e com o local onde ocorre os encontros. Assim, os encontros funcionam para além de jogar Pokémon GO e conseguir adquirir *pokémons shinies* ou fortes, poder se relacionar com amigos que, em alguns casos, o interesse pelo jogo, introduziu na vida dos usuários.

Por isto, a densa presença de jogadores se apresentou como algo importante para comunidade, algo que provoca um apinhamento do lugar (TUAN, 1983). O apinhamento, ou seja, a grande concentração de pessoas é libertária neste caso, porque diferentemente do que se poderia pensar, corrobora para uma vivência mais plena no lugar. Além disso, também é libertária, porque permite aos jogadores a realizarem uma atividade de lazer, em conjunto com pessoas que compartilham dos mesmos gostos, fortalecendo o afeto com o jogo e o grupo.

A importância dos encontros é então entendida como uma celebração que também é uma ação de fortalecimento da comunidade e sua relação com o Pokémon GO. Deste modo, o Bairro do Recife, do modo como é espaço identificado pelos jogadores, possui uma identidade de lugar associada ao Pokémon GO. Esta conclusão, passa por um exercício de compreensão

das percepções dos jogadores e seus sentidos de lugar. Os sentidos de lugar enquanto as percepções individuais dos espaços enquanto lugares (RELPH, 1976), podem ser encontrados através das atividades empíricas da pesquisa, cujo os resultados foram apresentados no terceiro capítulo.

Os sentidos de lugar em questão, obviamente são diversos, mas certamente, há uma tendência que permite concluir que para os jogadores de Pokémon GO, o lugar em questão se trata de um lugar de reunião, do concreto com o digital, mas sobretudo, um lugar de reunião para uma comunidade, que além de se reunir entre seus membros, também conseguem se unir com o universo Pokémon, tão importante para as mesmas. Além disso, por meio de atitudes valorizadas pelos jogadores de ajudar instituições não-governamentais, o Bairro do Recife também se torna espaço de reunião entre jogadores de Pokémon GO e pessoas que precisam de ajuda. Com isto, o lugar em questão pode ser definido sim como um nó de uma rede de pessoas oriundas de localidades diferentes que se reúnem para jogar Pokémon GO, mas também para ajudar outras pessoas, se tornando uma rede solidária.

A respeito das interações entre concreto e digital, com o desenvolvimento deste trabalho se tornou possível perceber que o ciberespaço está associado ao concreto em um sentido confluyente. Afinal, os contextos concretos e digitais influenciam de maneira integrada a realização dos encontros. Além disso, durante as geoficidades realizadas pelos jogadores de Pokémon GO integrados ao Bairro do Recife, atividades são realizadas entre planos concreto e digital de maneira colaborativa, contribuindo para a integração dos jogadores com o Bairro do Recife, indicando assim, um ciberespaço capaz de fazer parte de aproximações (HAESBAERT, 2016). Pensando então em discussões mais profundas a respeito do ciberespaço e possíveis relações com outros conceitos geográficos, como foi o caso nesta pesquisa de lugar e geoficidade, foi possível entender com esta pesquisa que o ciberespaço é algo dentro da realidade cabível de estudos pela geografia. E desta maneira, se apresenta como conceito que empiricamente, pode variar conforme realidades técnicas e culturais. Enquanto em muitas situações o ciberespaço, o digital são compreendidos pela sociedade como algo desagregador das experiências dos sujeitos no concreto, na realidade desta pesquisa, o ciberespaço se apresentou como agregador de experiências realizadas no concreto. Além disso, o ciberespaço agregou sujeitos com gostos em comum e sujeitos com espaços concretos. Assim, o ciberespaço prova-se como algo plural e variável (GRAHAM, 1998).

Ao fim desta dissertação, se espera ter tornado possível a compreensão de como os significados relacionados as formas e atividades do lugar permitem realmente um entendimento

da identidade de um lugar (RELPH, 1979). A percepção dos significados do lugar se tornou viável através de observações e interações com os jogadores de Pokémon GO. Através deste processo, acredita-se ter realizado uma aproximação dos sentidos de lugar dos jogadores de Pokémon pelo Bairro do Recife através dos encontros em dias comunitários. A aproximação que este trabalho realizou, apresentada neste capítulo, permite afirmar que o Bairro do Recife abstraído da realidade externa pelo círculo mágico e também o ciberespaço do Pokémon GO, é um lugar lúdico de reunião. Isto se justificaria nas conexões que este lugar proporciona, pois une pessoas de realidades diferentes, seja pelas interações nos encontros, seja pelas doações realizadas, mas também entre o concreto e o digital, e especialmente entre o real e o ficcional, através da reunião entre jogadores de Pokémon GO e a franquia Pokémon.

A partir desta pesquisa, acredita-se que houveram contribuições para entender que existem geografias e geograficidades realizadas no espaço, que possuem caráter lúdico. Além disso, foi possível entender que as geograficidades podem se manifestar entre planos concretos e digitais. Estas geograficidades, enquanto ações que fazem parte das dinâmicas de um jogo, configuram também relacionamentos entre pessoas e espaços de maneiras únicas. Neste sentido, a pesquisa contribui a ciência geográfica, por estimular as possibilidades de pesquisa atentas as geograficidades em que pessoas se relacionam com espaços por meio de atividades lúdicas, e a partir disto significam os espaços vividos, sejam concretos ou digitais, de maneiras lúdicas.

REFERÊNCIAS

- ACP. A Associação Comercial de Pernambuco é a ACP. **ACP**, Recife, 2016. Disponível em: <http://www.acpe.org.br/page/nossa-historia>. Acesso em 23 jul. 2020.
- ALMEIDA, F. **15 anos de “Pokémon” no Brasil**: Relembre o início da animação que liderava contra a Globo, RD1, 2014 Disponível em: <https://rd1.com.br/15-anos-de-pokemon-no-brasil-relembre-o-inicio-da-animacao-que-liderava-contra-a-globo/>. Acesso em: 07 jul. 2020.
- ALMEIDA, F. F. N. **Imóveis privados no Bairro do Recife/PE**: causas e efeitos da falta de conservação. 2011. Dissertação (Mestrado em Gestão Pública para o Desenvolvimento do Nordeste) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.
- BARBOSA, D. T. **Novos recifes, velhos negócios política da paisagem no processo contemporâneo de transformações da Bacia do Pina – Recife/PE: Uma análise do projeto Novo Recife**, 2014. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.
- BATTY, M. Geografia virtual. Tradução de M. S. de Carvalho e D. B. Martins. **Geografia**, Londrina v. 12, n. 1, 2003.
- BBC. **“Devíamos contratar uma criança para ajudar”**: a confusão causada pelo Pokémon GO entre militares do Canadá, 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-50989479>. Acesso em: 23 mai. 2020.
- BESSE, J. M. **Ver a terra**: seis ensaios sobre a paisagem e a geografia. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- CANDELAZ, G. Niantic e McDonald’s anunciam parceria inédita. **FD comunicação**, 2020. Disponível em: <https://www.fdcamunicacao.com.br/niantic-e-mcdonalds-anunciam-parceria-inedita/>. Acesso em: 24 de jun. de 2020.
- CORRÊA, R. L. Segregação residencial: classes sociais e espaço urbano. In: VASCONCELOS P. de A.; CORRÊA, R. L.; PINTAUDI, S.M. (Coord.). **A cidade contemporânea**: segregação espacial. São Paulo: Contexto, 2013. p. 39 -60.
- CRESWELL, T. **Place**: A Short Introduction. Oxford: Blackwell, 2004.
- CROCKETT, E. Pokemon Go is augmented reality. Too bad reality is still racist. **VOX**, 2016. Disponível em: <https://www.vox.com/2016/7/11/12149664/pokemon-go-augmented-reality-racist>. Acesso em: 22 set. 2019.
- CUNHA, R. B. P. da. **O flâneur híbrido**: uma experiência urbana através do jogo Pokémon GO. 2018. Dissertação (Mestrado em Planejamento Urbano e Regional) – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.
- DARDEL, E. **O homem e a terra**: natureza da realidade geográfica. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GABBIADINI, A; SAGIOGLOU, C; GREITEMEYER, T. Does Pokémon Go lead to a more physically active life style? **Computer in Human Behavior**, v. 84, p. 258-263, 2018.

GARAU, M. **The impact of avatar fidelity on social interaction in virtual environments**. 2003. Tese (Doutorado em Filosofia) – Department of Computer Science, University College London, Londres, 2003.

GE. Vidas negras importam: em decisão histórica, Bucks decidem não jogar em protesto a novo caso de racismo nos EUA. **GE**, Orlando, 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/basquete/nba/noticia/vidas-negras-importam-em-decisao-historica-bucks-decidem-nao-jogar-em-protesto-a-novo-caso-nos-eua.ghtml>. Acesso em 30 set. 2020.

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: ALEPH, 2008.

GOMES, E. T. A. **Recortes de paisagem na cidade do Recife: uma abordagem geográfica**. Recife: Editora Massangana, 2006.

GRAHAM, S. The end of geography or explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology. **Progress in Human Geography**, Newcastle, v. 22, n. 2, p. 165-185, 1998.

HAESBAERT, R. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

HAESBAERT, R. **Por amor aos lugares**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2017.

HILLIARD, K. The history of Pokémon. **Gameinformer**, 2018. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/12/31/the-history-of-pokemon.aspx>. Acesso em: 03 mar. 20.

HOLZER, W. A geografia humanista: uma revisão. **Espaço e Cultura**, Rio de Janeiro, Edição Comemorativa (1993-2008), p. 137-147, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, Coleção Estudos, v. 4, 2000.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and game research. In: AAI Workshop on Challenges in Game Artificial Intelligence, 2004, Califórnia. **Proceedings...** California: AAI Press, 2004. p. 1-5.

IPHAN. Recife (PE). c2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/352/>. Acesso em: 30 nov. 2020.

KIM, J; MERRIL JR, K; SONG, H. Probing with Pokémon: Feeling of presence and sense of community belonging. **The Social Science Journal**, v. 57, n. 84, 2020.

LACERDA, N. Mercado imobiliário de bens patrimoniais: um modelo interpretativo a partir do centro histórico do Recife (Brasil). **Revista Latinoamericana de Estudios Urbano Regionales**, v. 44, n. 132, 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARANDOLA JR, E. Identidade e autenticidade dos lugares: o pensamento de Heidegger em Place and placelessness, de Edward Relph. **Geografia**, Rio Claro, v. 41, n. 1, p. 5-15, 2016.

MASSEY, D. Um sentido global de lugar. In: ARANTES, A. A. (Coord.). **O espaço da diferença**. Campinas: Paprius, 2000. p. 176-185.

MITCHELL, W. **City of bits: space, place and the infobahn**. Cambridge: MA, MIT Press, 1995.

MOLINA, M. Pokémon: confira os melhores games da franquia da Nintendo. **Techtudo**. 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/01/pokemon-confira-os-melhores-games-da-franquia-da-nintendo.html>. Acesso em: 23 mai. 2019.

MOTA, R. Locais de Pokéstops e Ginásios em Pokémon GO podem mudar por ação judicial. **Canal Tech**. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/jogos-mobile/locais-de-pokestops-e-ginasios-em-pokemon-go-podem-mudar-por-acao-judicial-132975/>. Acesso em: 22 out. 2019.

NETFLIX. Pokémon – a série: liga índigo. c2019. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70297439>. Acesso em 12 nov. 2019.

NIANTIC. A história da Niantic. c2020. Disponível em: <https://nianticlabs.com/about/>. Acesso em 04 dez. 2020.

PENG, J; SINGH, K; SCHUETTLER, D. Aos 70 anos, 'Vovô Pokémon' usa aparato com 15 celulares para jogar 'Pokémon Go'. **Estadão**. 2018. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,aos-70-anos-vovo-pokemon-usa-aparato-com-15-celulares-para-jogar-pokemon-go,70002608366>. Acesso em: 14 mai. 2019.

PESSOA, M. H. de. **A ressignificação do Recife pela criatividade dos gestores públicos de marketing turístico**. 2014. Dissertação (Mestrado em Administração) – Centro de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

POKÉMON GO RECIFE PRESENCIAIS. Uma Tonelada. **Instagram**, 2019a. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Bxw-YliHx_L/. Acesso em: 15 mai. 2020.

POKÉMON GO RECIFE PRESENCIAIS. #MudaHorárioNiantic. **Instagram**, 2019b. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B3vDZPdHI-2/>. Acesso em: 15 mai. 2020.

RAMOS, M. S. A **“fabricação” da Lagoa do Araçá como lugar através do valor da paisagem**. 2018. Monografia (Bacharelado em Geografia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2018.

RAMOS, M. S. Olhares virtuais aos patrimônios: as representações dos jardins recifenses de Burle Marx no Pokémon GO. In: ENANPEGE, 13, 2019, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Anpege; 2019.

RELPH, E. **Place and Placelessness**. Londres: Pion Limited, 1976

RELPH, E. Reflexões sobre a emergência, aspectos e essência de lugar. In: MARANDOLA JR., E.; HOLZER, W.; OLIVEIRA, L. de (Coord.). **Qual o espaço do lugar?:** geografia, epistemologia, fenomenologia. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 1-32.

SANTOS, M. **A natureza do espaço:** técnica e tempo, razão e emoção. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2017a.

SANTOS, M. W. P. dos. **Identificação da relação entre os elementos do game mobile Pokémon GO, seu número de downloads e a retenção de seus jogadores.** Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia em Design). Centro Acadêmico do Agreste – Núcleo de Design e Comunicação; Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2017b.

SAO, SWORD ART ONLINE: ALICIZATION – WAR OF UNDERWORLD. **Decisão Fria** (Temp. 1 ep. 11) Direção: Manabu Ono; Akira Yamada. Roteiro: Munemasa Nakamoto. Tóquio: A-1 Pictures Inc., 2019. 1 vídeo (23 min).

SCHELL, J. **The art of game design.** Burlington: Elsevier, 2008.

SERPA, A. **Por uma geografia dos espaços vividos:** geografia e fenomenologia. São Paulo: Contexto, 2019.

SILVA, C.; TANCMAN, M. A Dimensão Socioespacial do Ciberespaço: uma nota. **GEOgraphia**, Niterói, v. 1, n. 2, p. 55- 66, 1999.

SILVA, S. K. **Mudanças e permanências:** os valores atribuídos ao Bairro do Recife. 2015. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Urbano) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015.

SILVEIRA, D. S. **Entre o material e o virtual:** a percepção do espaço a partir de *Pokémon GO*. 2019 Dissertação (Mestrado em Geografia). Setor de Ciências da Terra; Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

SOUZA, M. L. de. **Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial.** 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

SPRADLEY, J. **Participant Observation.** Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1980.

STAPLE, G. C. Telegeography and the explosion of place. In: **TeleGeography 1993:** Global Traffic Statistics and Commentary. Washington: TeleGeography, Inc., 1993. p. 49-56.

START. Comunidade de Pokémon GO organiza homenagem após morte de jogadora trans. **START UOL.** São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/03/04/comunidade-de-pokemon-go-organiza-homenagem-apos-morte-de-jogadora-trans.htm>. Acesso em: 15 mai. 2020.

TECMUNDO. Niantic anuncia Ingress Prime, jogo mobile que faz mundo real virar ficção. **VOXEL.** 2018. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/192343-niantic-anuncia-ingress-prime-jogo-mobile-mundo-real-virar-ficcao.htm>. Acesso em: 23 ago. 2019.

TUAN. Y. F. **Espaço e lugar:** a observação da experiência. São Paulo: Difel, 1983.

TUAN, Y. F. **Topofilia**: um estudo de percepção, atitudes e valores do meio ambiente. Londrina: Eduel, 2012.

UOL. Moradores de cidades pequenas têm dificuldades para jogar "Pokémon GO". **UOL**. São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/08/05/moradores-de-cidades-pequenas-tem-dificuldades-para-jogar-pokemon-go.htm>. Acesso em: 14 fev. 2019.

VINCENT, D. Como manifestantes de Hong Kong usam Tinder, Uber e Pokémon Go para organizar protestos e fugir da polícia. **BBC News**. Hong Kong, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-49338575>. Acesso em: 15 out. 2019.

VINHA, F. Como jogar Harry Potter: Wizards Unite, game no estilo de Pokémon GO. **Techtudo**. 2019 Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/06/como-jogar-harry-potter-wizards-unite-game-no-estilo-de-pokemon-go.ghtml>. Acesso em: 04 jan. 2020.